Maury "Shi Dark" Abreu

Introdução

Arton é um mundo extremamente grande, e em eterna expansão. Suas terras são habitadas pelas mais variadas espécies e povos conhecidos, e alguns até desconhecidos: é verdade que a Academia Arcana de Valkaria ainda não teve êxito em catalogar todas as raças encontradas neste mundo.

No entanto nem todas as espécimes encontradas aqui são realmente nativas: por efeito de forças maiores, Arton tem uma alta incidência de povos que simplesmente nunca foram vistos aqui. Povos muitas vezes trazidos de outros mundos através dos famosos portais no Deserto da Perdição, ou nas viagens místicas do Mercado Voador.

Muitas destas raças foram apresentadas no famoso **Guia de Monstros de Arton**, lançado pela Editora Daemon. Agora, no entanto, você tem em mãos o **Guia de Raças de Arton**, contendo a descrição detalhada de todas estas espécimes e também as regras necessárias para que Mestres e Jogadores utilizem-nas como Personagens Jogadores ou NPCs.

O **Guia de Raças** é um suplemento não oficial para **Tormenta 3ª Edição**. Portanto, todas as regras para criação de personagens não são mencionadas: cada raça tem um custo em pontos de Aprimoramento, que reflete sua superioridade perante os demais povos. Raças que já tenham sido mencionadas em **Tormenta 3E** não serão reapresentadas.

Este suplemento também leva em consideração o **Guia do Aventureiro de Arton**, a ser lançado pela Editora Daemon. A incidência de certo tipo aventureiro pode ser mais ou menos comum entre estes povos. Por isso, o Mestre deve sentir-se livre para aumentar ou reduzir o custo de um determinado kit de acordo com a raça do personagem, levando em consideração o que é mencionado aqui.

O custo da raça não leva em consideração apenas seus poderes, mas também sua raridade e freqüência com que se encontram entre Personagens Jogadores.

Autor: Maury “Shi Dark” Abreu

e-mail: maury.abreu@bol.com.br

Website:
http://www.beholdercego.hpg.com.br

Brokk

Brokk Macho

Custo: 2 pontos.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: +5 CON, +5 FR, -3 DEX, +2 AGI,
-1 INT, -3 WILL, -3 CAR.
Vantagens: Devido a seus dois braços, podem usar duas armas ou equipamento por rodada, sem nenhuma penalidade, como se tivesse o Talento Ambidestria. Possui gratuitamente o Aprimoramento Talento (Carpintaria).
Desvantagens: Não pode falar nenhum idioma.

Brokk Fêmea

Custo: 2 pontos.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: -3 DEX, +2 AGI, -1 INT,
-3 WILL, +5 CAR, +5 PER.
Vantagens: Possui gratuitamente o Aprimoramento Sentido Aguçado (Audição). Possui gratuitamente o Aprimoramento Talento (Carpintaria).
Desvantagens: Não pode falar nenhum idioma.

Temos aqui um ótimo exemplo de um povo cuja origem ainda não é completamente conhecida. Os sábios da Grande Academia Arcana teorizam que os brokks teriam surgido em Arton trazidos de algum outro mundo, provavelmente por uma caravana que teria atravessado um dos muitos portais localizados no Deserto da Perdição.

Os brokks apresentam dimorfismo: os machos e fêmeas da espécie são completamente diferentes um do outro. Este foi também um grande obstáculo na pesquisa sobre sua origem: por muitos anos os estudiosos acreditavam que brokks machos e fêmeas ao pertencessem à mesma espécie, como se sabe atualmente.

Os machos são fortes e robustos, semelhante aos ogres. Sua pele é de cor esverdeada e ao invés de um único par de braços como a maioria dos humanóides, eles possuem dois pares deste membro. As fêmeas, por outro lado, são brancas e possuem apenas um par de braços. A distância podem ser confundidas com elfas, devido à sua pele extremamente clara como leite. Outra diferença marcnte entre os sexos é que as fêmeas possuem dois pares de orelhas, o que lhes possibilita uma audição ainda mais apurada que os machos.

Brokks machos e fêmeas não sabem falar nenhum idioma. Seu idioma padrão se resume a estranhos estalos com a língua. Apesar disso, aqueles que têm Inteligência superior a 10 conseguem compreender o Valkar, o idioma padrão em todo o Reinado. Para conseguir compreender outras linguagens, personagens brokks devem pagar pontos pela Perícia Idiomas. Membros de outras raças não podem aprender a linguagem dos brokks.

Talento para Carpintaria

Os brokks são um povo nômade. Não se estabelecem por muito tempo em uma mesma região. Normalmente eles andam em pequenos grupos contendo de 5 a 20 indivíduos.

Brokks costumam se estabelecer em lugares onde há abundância arbória e alimentícia. Nestes locais eles põem em prática seu maior talento: o trabalho com a carpintaria. A incrível capacidade dos brokks de produzir belas peças de mobília é bem conhecida pelos sábios pesquisadores. Seus trabalhos são tão excepcionais que costuma-se dizer que são possíveis apenas para criaturas de quatro braços.

A razão deste talento não é conhecida pelos sábios. Afinal, um povo que jamais constrói casas ou cabanas não deveria ter tanta aptidão em trabalhar com madeira e vime na produção de mobílias. Acredita-se que toda esta habilidade seja uma herança de cultura, vinda de seu mundo de origem ainda desconhecido. A verdade é que este é mais um mistério que cerca os brokks, cuja resposta apenas poderá ser encontrada depois que forem descobertos detalhes sobre sua origem.

Relação com Outros Povos

Brokks são extremamente pacíficos. Não existem relatos sobre guerras ocorridas entre os membros deste povo e outras raças artonianas.

Além do mais, eles raramente relacionam-se com outros que não sejam de seu povo. A única relação conhecida entre brokks e membros de outras raças diz respeito ao comércio de suas peças maravilhosas e famosas entre os nobres e a realeza artoniana. Praticamente todo membro da nobreza possui ao menos um exemplar do trabalho dos brokks.

Os Aventureiros

Apesar do pouco envolvimento entre brokks e membros de outras raças, os aventureiros não são tão incomuns entre esta raça, especialmente entre os machos que costumam resultar em excelentes guerreiros: apesar de pacíficos, os brokks sabem muito bem como se defender. Devido ao seu primitivismo racial, os bárbaros e berserkers são ainda mais comuns que os guerreiros. Não existem relatos da existência de brokks cavaleiros, mas talvez eles existam em algum lugar (possivelmente com montarias mais e fortes).

Brokks magos são mais comuns entre as fêmeas, mas muitos machos também podem escolher este caminho. No entanto, a baixa inteligência e o primitivismo da raça faz com que este tipo de personagem seja raro. Os feiticeiros, capazes de utilizar a magia como um talento natural, são mais comuns entre eles.

De acordo com as pesquisas realizadas até o momento os brokks não se preocupam muito com a religiosidade, e não se dedicam a nenhuma divindade específica. Os pouquíssimos clérigos normalmnte são devotos dos deuses em geral (clérigos do Panteão). Brokks não possuem a disciplina para serem paladinos, e este tipo de aventureiro jamais foi ou será encontrado.

Entre os especialistas os mais comuns para brokks são curandeiros, drogadores, dungeon crawlers e ladrões. Os outros costumam ser muito incomuns.

Bugbear

Bugbear

Custo: 5 pontos.
Idade Inicial: 12+2d6.
Atributos: +2 CON, +6 FR, -1 DEX, -3 INT, -3 WILL, -3 CAR, +3 PER.
Vantagens: Infravisão (20m). Possuem o Aprimoramento Sentido Aguçado (olfato).
Desvantagens: Nenhuma.

Os bugbears, ou goblins gigantes, como também costumam ser chamados, tornaram-se uma das raças bestiais mais famosas de Arton nos últimos anos. Tudo devido ao nascimento de Thwor Ironfist, o profetizado general da terrível Aliança Negra de goblinóides. Unindo todos os povos bestiais de Lamnor, Ironfist, um bugbear muito mais alto e forte que a média para sua raça, expulsou os elfos do continente e formou a Aliança Negra.

Bugbears assemelham-se muito aos goblins, a não ser por seu tamanho muito avantajado. Enquanto os goblins costumam ter um metro de altura, os bugbears podem chegar até os três metros, sendo a média 2m de altura. Seu corpo é totalmente peludo, e são muito mais robustos que seus primos menores. Sua pelagem pode variar entre o amarelo claro e o marrom amarelado. Andam de forma desajeitada, mas nem todos são assim: muitos são rápidos e furtivos.

Bugbears falam um idioma próprio, que parece muito semelhante ao dos goblins, mas ainda assim diferente dos hogboglins. Cerca de 40% de seu idioma é igual ao dos goblins, portanto uma criatura que conheça tal fala pode se comunicar com um bugbear, apesar de encontrar certa dificuldade.

Os bugbears possuem um olfato extremamente aguçado, o que facilita sua caça. Podem sentir cheiros com grande distância. Na verdade este olfato apurado é muito semelhante ao dos ursos, o que faz com que muitos sábios teorizem que os bugbears teriam evoluído a partir destes animais.

Povo das Cavernas

Em Lamnor, onde compõem uma importante parte da Aliança Negra, os bugbears vivem em vilas e aldeias juntmente com o restante do exército goblinóide. Aqueles que não fazem parte da Aliança, costumam habitar cavernas e subterrâneos.

Nos limites do Reinado, os bugbears escondem-se no subterrâneo. Fêmeas e jovens bugbears normalmente são encontrados nas tocas, pois estes jamais se envolvem em batalhas, a não ser em auto-defesa ou para defender a cria.

Assim como os anões, bugbears adoram bebidas fortes, especialmente a cerveja. Apesar disso também costumam beber vinhos. Não se tem certeza se o povo possui alguma habilidade na fermentação da bebida ou se a obtêm em forma de saques.

Os bugbears sempre foram territorialistas. Aqueles que não tem ligação com a Aliança Negra e são encontrados nos limites do Reinado e além, costumam caçar incessantemente qualquer criatura que invada seu território. Podem fazer escravos, mas apenas por alguns dias. Também são muito gananciosos e adoram acumular grandes fortunas como resultados de saques.

A Ascensão de Ragnar

A maioria dos sábios e pesquisadores da Grande Academia Aracana atribuem a Ragnar a criação da raça dos bugbears. Esta sempre foi a divindade mais importante entre os mrmbros desta raça.

Em tempos remotos, antes do nascimento de Thwor Ironfist, Ragnar era um Deus menor, adorado apenas pelos bugbears. Quando o general bugbear nasceu, concretizando a famosa profecia de Ragnar, o sumo-sacerdote Gaardalok viu a chance de ampliar a extenção da crença em sua divindade. Dando força à profecia que dizia sobre Thwor Ironfist ser o enviado de Ragnar, Gaardalok fez com que seu deus aumentase em poder, até atingir um lugar entre os Deuses do Panteão.

Com a ascensão de Ragnar, Thwor Ironfist não teve dificuldades em reunir todas as tribos goblinóides em um único exército de imensas proporções: a Aliança Negra. Atraváz dela, a grande capital élfica de Lenórienn ruiu, pondo fim à Infinita Guerra entre elfos e hobgoblis.

Relação com Outros Povos

Em Lamnor os bugbears gozam de certos privilégios na Aliança Negra. Eles são a raça mais importante e em quem Ironfist deposita maior confiança (afinal, ele próprio é um bugbear).

No lado norte as coisas não são tão boas assim para esta raça. Os bugbears costumam estar em freqüentes batalhas contra os anões na tentativa de expandir seus territórios subterrâneos. Apesar disso, não existem tribos ou comunidades de bugbears próximos de Doherimm. O reino secreto dos anões é um mistério até mesmo para eles.

No Reinado os bugbears costumam relacionar-se apenas com outros povos bestiais, como goblins, hobgoblins e orcs. É extremamente raro, mas alguma vezes pode ocorrer deste povo ter relações pacíficas com humanos e semi-humanos. Isso facilita o surgimento de bugbears aventureiros. Estes, no entanto, são muito incomuns, e normalmente encontrados em vilas e aldeias isoladas.

Os Aventureiros

Bugbears entre os aventureiros são muito raros, mas há casos deste tipo em pontos isolados do Reinado. Os mais comuns são bárbaros, berserkers e primitivos. Em Lamnor os bugbears seguem uma rígida disciplina militar, e neste ponto a ocorrência de guerreiros é mais comum. Bugbears cavaleiros normalmente utilizam lobos ou outros animais selvagens como montaria.

Como servos de deuses, bugbears normalmente são clérigos de Ragnar, especialmente em Lamnor. No Reinado este culto também é comum, mas eles também podem venerar deuses como Megalokk (podendo vir a tornarem-se druidas), Keenn, Hyninn e Tenebra. Outras divindades são muito raras entre eles. Bugbears não possuem a disciplina necessária para se tornarem paladinos. Os Caminhos mais comuns são Trevas, Animais e Espíritos.

Bugbears raramente podem ser magos, pois são extremamente selvagens e indisciplinados. Os feiticeiros e bruxos são mais comuns. Os poucos magos existentes normalmente são Elementalistas das Trevas e/ou Necromantes.

Os especialistas mais comuns são assassinos, dungeon crawler e ladrões, apesar de os demais também serem, em sua maioria, possíveis entre os membros desta raça.

Gigante

Gigante

Custo: 6 pontos.
Idade Inicial: 16+2d6.
Atributos: +12 CON, +12 FR, -3 DEX, -2 AGI.
Vantagens: IP natural 1.
Desvantagens: Nenhuma.

Existem muitas teorias sobre a origem dos gigantes em Arton. Nenhuma delas, no entanto, é mais ou menos aceita.

Todos teorizam que os gigantes artonianos teriam surgido a partir de magias. Alguns dizem que estas magias seriam lançadas por deuses, dragões ou outras criaturas de grande poder. Outros dizem que estas criaturas surgem da combinação entre as magias Megalon e Permanência, resultando em criaturas imensas. No entanto, quandor realizadas sobre humanos as conseqüências costumam ser desastrosas: além do aumento de tamanho, a criatura resultante sofre deformações físicas e mentais, o que não é uma característica de todos os gigantes (alguns talvez, mas não todos).

O certo é que eles não surgem de modo natural, por reprodução. Até onde se sabe, não existem gigantes mulheres, e conseqüentemente estas criaturas são incapazes de procriar. Há quem diga que algumas espécies de gigantes procriam com outras raças gigantescas, como ogres.

Em sua maioria os gigantes são criaturas bestiais que apenas sabem caçar e saquear. No entanto, como ocorre com praticamente todas as raças artoniana, existem exceções. Stronghold e Balestra, os dois irmãos que fazem parte do Protetorado do Reino, são um exemplo disso.

Os gigantes dividem-se em muitas sub-espécies, de acordo com o local onde vivem: pântano, planície, colinas, montanhas, etc. No entanto, poucas são as características que mudam de um gigante para outro de uma diferente sub-espécie.

Estes seres dividem-se, no entanto, em uma outra classificação. Existem quatro tipos distintos de gigantes, que variam principalmente em tamanho: os gigantes comuns, pouco maiores que um ogre; os gigantes bicéfalos, que medem por volta de 10 a 12m de altura e possuem duas cabeças; gigantes ciclope, que variam entre 15 e 20m e possuem um único olho no meio da testa; e o imenso gigante real, que pode medir até 50m de altura.

A maioria dos gigantes comportam-se como criaturas bestiais. Entre os gigantes menores, no entanto, existem aqueles que podem ser usados por Personagens Jogadores.

Gigantes Comuns

Estes são os menores de todos os gigantes. Costumam medir por volta de 3 a 4 metros de altura. Em sua maioria, comportam-se como criaturas bestiais, mas existem aqueles que possuem certa inteligência e podem vir a tornarem-se civilizados.

Os gigantes são especialmente comuns em Lamnor, onde muitos deles fazem parte da Aliança Negra. Alguns também podem ser encontrados nos limites do Reinado, e entre estes existem aqueles que podem vir a tornarem-se aventureiros.

Em aparência os gigantes parecem-se com homens imensos, vestindo peles de grandes animais e com grandes armas em suas mãos. Seus cabelos são desgrenhados e seus rostos normalmente apresentam feições selvagens. Seus braços são longos, e muitas vezes ficam arrastando-se no chão quando eles andam.

Os gigantes comuns possuem uma linguagem própria. Eles também costumam aprender a linguagem dos ogres, mas podem aprender qualquer idioma que desejarem (contanto que tenham algum contato com aquele povo).

Organização e Relação

Gigantes são solitários. Jamais serão encontrados dois gigantes juntos, a não ser em casos extremos. Normalmente eles vagam seus habitats solitários, como único representante da espécie naquele lugar.

A relação entre os gigantes e os humanos e semi-humanos não costuma ser muito amistosa. No entanto, aqueles que superam seus costumes bestiais podem aprender a viver entre estes povos, e estes são aqueles que mais facilmente tornam-se aventureiros.

Os Aventureiros

Apenas Personagens Jogadores de 8º nível ou superior podem ser gigantes, uma vez que o custo para pertencer a esta raça é de 11 pontos de Aprimoramento (5 de 1º nível, 3 Aprimoramentos negativos e 3 ponto extra de 8º nível).

Os gigantes aventureiros normalmente são bárbaros e primitivos. Guerreiros são raros, mas não impossíveis. Os poucos clérigos gigantes normalmente são devotos de Tauron (Divina Serpente) ou outras divindades que representem a força bruta. Gigantes, claro, não podem ser paladinos.

Gigantes também não podem ser magos. A ocorrência de feiticeiros é incomum, mas pode vir a ocorrer, uma vez que este tipo de personagem surge de forma natural, sem que o indivíduo escolha isso. Bruxos também são possíveis, apesar de incomuns.

Os únicos tipos de especialistas permitidos para gigantes são o dungeon crawler, o ladrão e o sabotador. Os demais são extremamente raros, para não dizer impossíveis.

Gnoll

Gnoll

Custo: 1 ponto.
Idade Inicial: 10+1d6.
Atributos: +2 CON, +2 FR, -4 CAR.
Vantagens: Nenhuma.
Desvantagens: Código de Honra da Derrota (veja o texto).

Gnolls são humanóides altos, com cerca de 2 metros e meio de altura, membros longos e uma cara de hiena. Sua organização é similar à de cães selvagens, formando matilhas e vagando o mundo em busca de caça. Quando encontrados nos limites do Reinado, é comum que tratem-se de assaltantes, espreitando beiras de estradas em busca de presas fáceis.

Além da cara de hiena, gnolls também costumam apresentar outras características similares a estas criaturas. Sua pelagem costuma ser esverdeada, com tons mais claros e rosto e mais escuros no focinho. Têm uma cabeleira escura que seque pelas costas, normalmente de uma coloração avermelhada ou amarelo pálido. Vivem em média 35 anos, e atingem a idade adulta logo aos 10 anos.

Estes seres mais comumente habitam subterrâneos e cavernas. Na superfície, costumam agir principalmente a noite, mas nada impede que ataquem suas vítimas também durante a luz do dia, sob a brilhante face de Azgher. Segundo as pesquisas realizadas até o momento, as maiores tribos de gnolls localizam-se na Grande Savana, mas é verdade que outras tribos já foram encontradas em certos pontos do Reinado.

Em seus covis, os gnolls são governados pelo mais forte. As fêmeas, levemente menos numerosas, tem como papel na sociedade cuidar dos filhotes, mas nada impede que entrem em combate, seja em auto-defesa ou por simples prazer de lutar.

Gnolls são carnívoros, e podem comer inclusive criaturas humanóides. São extremamente malignos e, dizem, há aqueles que preferem presas ainda vivas, pois assim podem ouvir seus gritos de agonia durante o jantar.

Membros desta raça não costumam ser muito corajosos. Quando atacam suas vítimas eles exploram a vantagem dos números, e costumam usar armas de longo alcance antes de entrar em combate direto.

Gnolls possuem um idioma próprio. Aqueles que se interessam em aprender outros idiomas costumam optar entre o idioma dos orcs e hobgoblins. No entanto, são capazes de aprender qualquer linguagem.

Povo de Honra

Mesmo sendo criaturas malignas, os gnolls tem um conceito um tanto curioso para a maioria dos povos artonianos. Para eles a rendição é um ato de honra. Para eles, aparentemente, aceitar um poder superior é um ato digno.

Gnolls jamais atacarão uma vítima que se renda a eles. Isso, claro, não se aplica àquelas criaturas que os gnolls consideram malignas – como um aventureiro que tenha assassinado um gnoll que ofereceu rendição.

Da mesma forma, todos os gnolls esperam que seus adversários aceitem sua rendição, o que costumam fazer apenas quando percebem que não existem chances de vitória. Uma criatura que ataque um gnoll que ofereceu rendição será considerada maligna, e passará a ser caçada cegamente por todas as criaturas que habitam a região.

Religião Gnoll

A origem dos gnolls em Arton ainda não é completamente conhecida. Muitos sábios teorizam que eles teriam sido criados por Tauron, como é conhecida a Divina Serpente na região do Reinado. Outros, no entanto, ignoram completamente esta teoria, uma vez que Tauron é o Deus da coragem, e seus clérigos jamais aceitam rendição. A ocorrência de clérigos de Tauron ou Divina Serpente entre os gnolls é relativamente rara.

Gnolls são um dos poucos povos selvagens que possuem crenças e costumes voltados para Allihanna. A crença a esta divindade é a mais comum entre os gnolls, e a ocorrência de druidas e xamãs é bastante comum.

Gnolls Aventureiros

Gnolls dificilmente tornam-se aventureiros, pois não costumam ter boas relações com humanos e semi-humanos. No entanto, sua ocorrência não é impossível. A maioria deles tornam-se assaltantes de beira de estrada, e portanto os aventureiros costumam resultar em bons ladinos (ladrões, assassinos, punguista...).

Gnolls não tem disciplina para serem magos nem paladinos, mas os feiticeiros e bruxos são possíveis. Entre os servos dos deuses os mais comuns são druidas, mas existem também clérigos de muitas divindades selvagens.

Golem

Golem

Custo: 2 pontos.

Idade Inicial: 16+2d6.

Atributos: Normais.

Vantagens: Não precisa dormir, comer, beber; imunidade a veneno, doenças e magias que afetam a mente.

Desvantagens: Não recupera PV com descanso. Não podem ser magos nem clérigos.

Os golens não são criaturas naturais como a maioria dos povos de Arton. Tais criaturas não surgem naturalmente, elas são criadas por magos, clérigos e, mais dificilmente, por Deuses.

Golens são criaturas mágicas artificiais, um tipo de estátua magicamente encantada de forma a andar, pensar e agir com vontade própria. Tais estátuas podem ser construídas de muitos materiais, desde carne até pedra, passando por metais, vidro e madeira.

Golens podem ser construídos para os mais variados serviços. Muitos tem como finalidade servir de guardas ou guardiões para um local ou uma pessoa. Outros são construídos para servir de ajudantes ou servos, como os homúnculos, golens em minitura que servem como espiões e assassinos para seus mestres.

A maioria dos golens são totalmente fiéis a seus mestres, e existem simplesmente para servi-los. No entanto algumas vezes um golem adquire independência, e passa a agir sozinho, sem a necessidade de ajudar seu mestre. Isso pode acontecer de muitas maneiras, desde a morte deste mestre até uma traição: uma vez que golens possuem mente própria nada impede que tenham este tipo de "sentimento".

Devido a isso, encontrar golens nas ruas de grandes cidades não é algo tão impossível quanto a maioria pensa. A ocorrência de golens aventureiros também pode ser considerada relativamente normal.

Características dos Golens

Independente do material que são construídos, todos os golens compartilham de algumas características.

Golens não precisam dormir ou descansar em nenhum momento de sua existência. Uma vez que não possuem órgãos internos, golens também não precisam comer ou beber. Na verdade, dependendo do material que são construídos, eles não podem comer ou beber, pois isso seria ftal (golens de metal, por exemplo, encontrariam certos problemas em beber algumas canecas de cerveja). No entanto, alguns o fazem simplesmente por diversão.

Golens também são imunes a todas as formas de veneno e doenças, sejam naturais ou mágicos. Magias que afetem a mente não os afetam (em geral, todas aqueles que sejam do tipo Controlar Humanos, combinadas ou não com outras Formas e Caminhos). Magias que apenas funcionem com criaturas vivas também não são capazes de afeta-los.

Por outro lado os golens tem uma grande desvantagem: eles nunca recuperam seus Pontos de Vida, seja com descanso, cura mágica, poções e quaiquer outros itens mágicos. Para recuperar seus ferimentos, golens devem ser consertados, seja por eles mesmo ou por outros Personagens. Consertar um golem danificado exige um teste com uma Perícia adequada, de acordo com o material que ele é construído (consertar um golem de madeira, por exemplo, poderia exigir um teste de Artesanato/Madeira). Um teste bem sucedido restaura 1 PV em meia hora, e um novo teste pode ser tentado na meia hora seguinte. Uma falha significa que o Personagem perdeu toda esta meia hora sem obter os resultados esperados.

Apesar de não serem capazes de recuperar seus ferimentos normalmente, golens nunca morrem realmente. Quando são destruídos, eles podem ser reconstruídos e voltam a existir (por isso não podem ser ressuscitados, apenas consertados).

Golens Não-Humanóides

A maioria dos golens são construídos de forma humanóide, com dois braçaos e duas pernas ligadas a um tronco que termina em uma cabeça. Alguns golens, no entanto, são construídos para fins específicos, e por isso podem ter outras formas.

Um golem construído para servir como ajudante de um mago, por exemplo, poderia ter vários membros. As possibilidades são muitas. Neste caso o Mestre e o Jogador devem conversar para entrar em harmonia, e criarem juntos Aprimoramentos adequados.

Seguem alguns Aprimoramentos permitidos para golens.

Membros Extras: Este tipo de golem é construído de forma a ter vários membros. Cada membro extra tem custo de 2 pontos de Aprimoramento, e permitem realizar ações extras. Estas ações, no entanto, podem ser apenas simples. Membros extras não permitem ataques extras, a menos que o Jogador tenha também o Aprimoramento Ambidestria.

IP Natural: Dependendo do material são construídos, alguns golens possuem uma armadura natural. Cada ponto de Aprimoramento gasto desta forma permite ao golem ter 1 ponto em IP natural.

Estátua: Alguns golens são construídos de forma a se parecerem com estátuas quando estão totalmente imóveis. Estes golens normalmente servem como guardiões, e não podem ser identificados até que seja tarde demais. Este Aprimoramento custa 1 ponto.

Construindo Golens

Construir um golem não é uma tarefa simples, possível apenas arcanos e sacerdotes de grande poder.

Não existe um Ritual específico para a criação de golens. Cada variação (pedra, lama, ossos, vidro, metal, carne e outros) possue seu próprio processo de criação. Magos e clérigos que conheçam os métodos para criar um golem de carne, não necessariamente saberão criar golens de metal e pedra.

Golens não são criados a partir de uma magia, mas de várias magias em conjunto. Além do mais, muitos itens especiais são necessários para a criação destas criaturas. Tais materiais podem custar desde T$ 1.000 até T$ 80.0000, dependendo do tipo de golem e seus poderes.

Golens podem ser modificados, comprando, com o passar do tempo, Aprimoramentos que normalmente apenas são adquiridos na criação do Personagem (como IP Natural e Membros Extras).

Golens na Sociedade

Ver golens andando pelas ruas não é algo assim tão normal. Cidades grandes como Valkaria e Vectora podem ter este tipo de Personagem com certa regularidade (uma vez que eles normalmente chamam muito a atenção). Em lugares menores, no entanto, eles costumam ser muito raros.

Após alguns anos de tabu, os golens agora começam a ser aceitos na comunidade, mas mesmo assim são vistos com um pouco de desconfiança pelas autoridades e medo pelos cidadãos comuns. A vida de um golem pode ser difícil, pois ele pode ter dificuldades em ser aceito em alguns lugares, especialmente se for de alguma variação amedrontadora.

Golens Aventureiros

A maioria dos golens são servos de algum mestre de grande poder, normalmente magos ou clérigos. No entanto, muitos golens são independentes, e desde muitos podem vir a tornarem-se aventureiros.

Golens aventureiros normalmente são voltados para o combate. Golens não são capazes de realizar magias e nunca podem ser servos dos deuses (clérigos ou paladinos). Golens magos são extremamente raros, e exigem um tempo e custo muito maior para serem construídos. Em regras, Personagens golens que desejem ter magias sempre devem pagar um ponto extra por Poderes Mágicos (ter Poderes Mágicos 2, por exemplo custa 3 pontos) e 1 ponto extra quando forem aprender um novo Caminho ou Focus (ter Controlar 2, por exemplo custa 3 ponto para golens). Quanto aos poderes divinos, no entanto, golens nunca podem ser clérigos, paladinos, xamãs, druidas e quaiquer outros servos de deuses.

Entre os especialistas, os golens normalmente são ladinos (assassinos, ladrões, punguistas, espiões...), batedores e dungeon crawlers. Outros são bastante raros.

Gárgula

Custo: 2 pontos.

Idade Inicial: 10+1d6.

Atributos: Normais.

Vantagens: Golem. Pode voar com velocidade de 20m/s. Infravisão (20m). Garras e Mordida.

Desvantagens: Fica petrificado sob a luz do sol. Aparência demoníaca (sempre possui Má Reputação).

As gárgulas são um tipo especial de golem. Todas são construídas de pedra, com aspecto demoníaco e costumam ser criadas com a finalidade de servirem como servos ou guardiãs. Possuem asas demoníacas (como as de morcegos) além de chifres e garras. Apesar disso, elas não servem apenas seres malignos: existem muitos clérigos e magos bons que também utilizam gárgulas como servos. Vectorius, mago prefeito do Mercado Voador de Vectora, é um exemplo.

As gárgulas possuem todas as mesmas características que os golens. No entanto todas possuem uma grave maldição: quando tocadas pela luz do sol, as gárgulas são transformadas em estátuas de pedra, não podendo realizar nenhuma ação, e não podem ser destruídas por nada a não ser por Magias e armas mágicas encantadas com Focus 5 ou mais. Elas apenas voltam ao normal quando o sol se por.

Devido a essa maldição característica, muitos sábios e pesquisadores teorizam que as gárgulas teriam sido criadas por mago ou clérigos devotos de Tenebra, Deusa das trevas, cujos servos jamais podem ser tocados pelo sol.

Todas as gárgulas podem utilizar suas asas para voar, com velocidade de 20m por segundo. Em combate elas podem usar sua mordida e suas garras para atacar (com a Perícia Nova *Garras* e *Mordida*). Com as garras elas podem fazer dois ataques por rodada, causando dano de 1d10+bônus da Força, e podem usa-la para ataque ou defesa. A Mordida pode ser usada apenas uma vez por rodada e causa dano de 1d6+2. Além do mais, a mordida não pode ser usada para defesa, apenas para ataque. Seus olhos são acostumados à escuridão total, e as gárgulas são capazes de enxergar o calor dos seres vivos.

Entre os Aprimoramentos de golens, descritos a cima, as gárgulas podem comprar apenas os Estátua e IP Natural. Assim como os golens, elas não podem usar magias, e nunca haverão gárgulas magos ou clérigos. A maioria são ladinos e guerreiros.

Algumas vezes ocorre de uma gárgula vencer estas suas desvantagens e tornarem-se independentes. Destas, muitas tornam-se aventureiros. No entanto as gárgulas tem uma aparência extremamente desagradável para a maioria dos seres civilizados, e são vistas como demoníacas e perigosas. Portanto, gárgulas encontrarão certas dificuldades em seu caminho de aventuras.

Meio-Golem

Custo: 3 pontos.

Idade Inicial: 16+1d6.

Atributos: Normais.

Vantagens: Golem. Podem usar magias normalmente. Podem recuperar metade de seus PVs com descanso.

Desvantagens: Afetado por magias que afetem a mente, afetados por doenças e venenos.

Este é um tipo especial de golem. Na verdade esta criatura não é um golem verdadeira, mas uma criatura viva que recebeu partes artificiais de um golem. Este tipo de Personagem é muito raro, e existem pouquíssimos em Arton.

Os meio-golens são exatamente igual a pessoas comuns, em aparência física: podem se parecer com humanos, elfos, anões ou quaisquer outras raças artonianas. No entanto, eles também possuem muitas características de golens.

Para começar, meio-golens ainda possuem suas mentes vivas, e por isso são mais parecido com os humanos. Um meio-golem pode ser afetado por magias que afetam a mente. Eles também não possuem a imunidade dos golens contra venenos e doenças, uma vez que ainda possuem parte de seu corpo mortal.

Outra grande diferença entre os golens e os meio-golens é que estes são capazes de utilizar magias arcanas e divinas normalmente: eles podem comprar qualquer kit permitido para humanos, incluindo magos, clérigos e, mais raramente, paladinos.

Meio-golens podem recuperar seus Pontos de Vida e de Magia de várias formas: com descanso, conserto, cura mágica e outras. No entanto, eles podem recuperar apenas metade de seus Pontos de Vida com descanso. A outra metade reflete seu lado golem, e apenas pode ser recuperado com conserto. A metade humana de um meio-golem pode ser recuperada também com magias e itens mágicos.

Até onde se sabe existem poucos meio-golens em Arton. A maioria deles são andarilhos independentes e solitários. No entanto, nada impede que venham a fazer parte de algum grupo de Aventureiros.

Hobgoblin

> **Hobgoblin**
> **Custo:** 1 ponto.
> **Idade Inicial:** 16+3d6.
> **Atributos:** -2 WILL, -2 CAR, +4 PER.
> **Vantagens:** Enxergam no Escuro.
> **Desvantagens:** Nenhuma.

Nativos do continente de Lamnor, os hobgoblins são parentes distantes dos goblins, apesar de serem muito mais altos, aproximadamente da mesma altura que um humano. Tipicamente, são robustos com pêlos que variam entre marrom e um avermelhado escuro (rubro), podendo passar por cinza e até verde escuro. O rosto é sempre vermelho ou alaranjado, com olhos entre amarelo e castanho, que lhes permitem enxergar na penumbra, exatamente como os elfos e goblins (eles não podem enxergar na escuridão total, mas basta uma luminosidade mínima para que sua visão seja total). Têm grandes presas, na maioria das vezes amareladas.

Hobgoblins tem um idioma próprio, muito semelhante ao dos goblins: aproximadamente 40% destes dois idiomas é exatamente igual. No entanto, o idioma hobgoblin continua a ser diferente do idioma dos bugbears.

A maior parte dos hobgoblins localiza-se em Lamnor, fazendo parte da Aliança Negra dos goblinóides, liderada por Thwor Ironfist. Muitos, no entanto, podem ser encontrados dentro dos limites do Reinado, atuando principalmente como assaltantes de beira de estrada.

Elfos e Hobgoblins

Hobgoblins e elfos são, talvez, os inimigos naturais mais mortais que se tem conhecimento. Quando os elfos cegaram a Arton, escolheram um lugar ocupado por uma tribo hobgoblin para construir ali sua capital. Então os elfos atacaram e expulsaram os goblinóides da área, onde ergueram sua capital Lenórienn.

Ressentidos e movidos por um curioso instinto de sobrevivência, os hobgoblins tornaram-se o povo goblinóide mais desenvolvimento militarmente, e iniciaram sua Infinita Guerra contra os elfos, na tentativa de recuperar seu território roubado.

Devido a uma imensa arrogância e xenofobia, o povo élfico se isolou do restante das raças que habitavam Lamnor na época, julgando-se uma raça superior que não deveria se relacionar com as demais. Irritados, os povos humanos assinaram o Tratado de Lamnor, que proibia o envolvimento de humanos nos assuntos élficos. E isso levaria os elfos à desgraça.

Pouco tempo depois de assinado o Tratado, os hobgoblins atacaram os elfos com suas imensas máquinas de guerra e seus exércitos muito bem organizados, em relação aos demais povos bestiais que habitavam o lugar. Surpresos com o ataque hobgoblin, os elfos não conseguiram mais expulsá-los, e tudo que podiam fazer era resistir. Assim começou a Infinita Guerra entre elfos e hobgoblins.

A Infinita Guerra atravessou quase 400 anos, quando os elfos foram surpreendidos pelo rapto de sua princesa Tânya, por Thwor Ironfist. Isso foi suficiente para que o general bugbear reunisse os hobgoblins à sua Aliança Negra. Formada a Aliança, logo Lenórienn caiu, e os hobgoblins foram vitoriosos.

Os poucos elfos sobreviventes fugiram para o norte e tornaram-se nômades. Os hobgoblins, agora como membros da Aliança Negra, utilizaram as ruínas de Lenórienn para erguer Rarnaak, sua própria capital.

Cabe aqui uma observação: nenhum estudioso sabe com certeza o destino que teve a princesa Tânya. Muitos elfos acreditam fielmente que ela ainda é mantida prisioneira em Rarnaak, enquanto outros afirmam que sua morte já foi consumada.

Povo Militarista

Entre os goblinóides, os hobgoblins são os mais civilizados militarmente. Nos acampamentos da Aliança Negra, suas tropas são sempre as mais organizadas. Claro, isso não significa que nas horas de forga eles não gostam de divertir-se como os demais goblinóides, mas são aqueles que mais têm inclinação para ordem.

No lado norte, longe da influência da Aliança Negra, a maioria dos hobgoblins organizam-se em tribos. Cada tribo costuma carregar um brasão de guerra, que inspira suas tropas em tempos difíceis. Em tempos de conflito, estes brasões são carregados pelo líder da tribo ou seus representantes.

As fêmeas são levemente menos numerosas que os machos: existe em média uma fêmea hobgoblin para cada dois machos.

Em Lamnor, onde a Aliança Negra reina soberana, é comum que os hobgoblin tenham acampamentos ou vilarejos na superfície. Dentro do Reinado, no entanto, eles normalmente abrigam-se em cavernas subterrâneas e florestas. As poucas vilas que se encontram na superfície, normalemte erguem-se sobre ruínas antigas e abandonadas.

Nos exércitos hobgoblins os guerreiros não são os mais numerosos, como normalmente acontece entre os goblinóides. Na verdade, esta é a raça goblinóide que mais tem afinidade com o arco e flecha e outras armas de arremesso. Os arqueiros hobgoblins são ainda mais comuns que os guerreiros.

Outro ponto importante sobre os hobgoblins é seu conhecimento tecnológico, que é muito superior ao de seus primos bugbears e goblins, e qualquer outra raça bestial. Os hobgoblins são capazes de construir grandes máquinas de guerra com extrema habilidade. Aliás o Aprimoramento Talento e Sábio são bastante comuns entre eles.

Hurlaagh

De acordo com as pesquisas realizadas pelos estudiosos da Grande Academia Arcana, Hurlaagh é um Deus menor representante da força e liderança, provavelmente filho de Tauron (Divina Serpente) com algum outra divindade ou criatura poderosa.

Antes da aliança entre hobgoblins e bugbears, Hurlaagh era a divindade mais famosa entre os hobgoblins. Hurlaagh é um perfeito Deus militarista. Sendo assim, não poderia deixar de ser importante entre os hobgoblins. Ele costumava ser adorado por vários povos goblinóides, mas principalmente pelos hobgoblins. Alguns estudiosos afirmam inclusive que os hobgoblins teriam sido criados por este Deus menor, apesar de muitos desacreditarem na afirmação.

No lado norte de Arton, e nos limites do Reinado, a devoção em Hurlaagh continua forte. Em Lamnor, no entanto, este Deus perdeu terreno para Ragnar, o terrível Deus da morte dos bugbears. Entre os membros da Aliança Negra, apenas alguns poucos

hobgoblins continuam a ser devotados a este Deus, e mesmo assim em segredo: a única divindade aceita na Aliança é à Ragnar, e servos de outros Deuses podem ser caçados e exterminados.

Aventureiros Hobgoblins

A ocorrência de hobgoblins aventureiros é bastante difícil. Nenhum elfo aceitaria trabalhar ao lado de um hobgoblin. Ao invés disso, a maioria atacaria assim que os visse. Os anões também têm estes goblinóides como inimigos raciais, e dificilmente aceitariam sua presença em seu meio. Os humanos poderiam trabalhar ao lado de um hobgoblin, contanto que este jurasse lealdade e fidelidade a eles.

Hobgoblins aventureiros normalmente trabalham ao lado de orcs, goblins, bugbears e outros humanóides brutais. Apesar disso, há vezes em que uma aliança forçada acaba gerando laços de amizade entre pequenos povos de hobgoblins e humanos, e relações pacíficas podem ocorrer, dando chance ao surgimento destes aventureiros.

Hobgoblins normalmente são guerreiros e arqueiros (para eles, este kit de personagem tem o mesmo custo que para um elfo). Ao contrário da maior parte dos povos bestiais, os guerreiros são mais comuns que os bárbaros e berserkers. Devido a seu comportamento militarista, os legionários também são comuns entre eles (o custo deste kit é o mesmo que para os minotauros).

Entre os povos goblinóides, os hobgoblins são aqueles que mais possivelmente teriam magos, embora a ocorrência de feiticeiros e bruxos seja mais freqüente; os magos continuam a ser raros. Entre os servos dos deuses, eles normalmente servem a Ragnar, Hurlaagh e a Divina Serpente (ou Tauron). Apesar de ser raro, podem vir a existir hobgoblins clérigos de Khalmyr.

Apesar de ser algo extremamente difícil de acontecer, há quem acredite que os hobgoblins teriam a disciplina necessária para tornarem-se até mesmo paladinos. Até o presente momento não se tem conhecimento de nenhum hobgoblin paladino, mas há quem diga que eles podem existir. Isso, claro, ocorreria apenas no lado norte, uma vez que no sul eles são submissos à crença à Ragnar.

Hobgoblins também podem ser ladinos (ladrões, assassinos, espião, infiltrador, punguista), batedores, dungeon crawlers, engenhoqueiros (sim, os hobgoblins “também” podem possuir este kit), entre alguns outros.

Homem-Lagarto

Homem-Lagarto

Custo: 6 pontos.
Idade Inicial: 10+1d6.
Atributos: +2 CON, +4 FR, +2 DEX, +2 AGI, -1 INT, -4 CAR, +4 PER.
Vantagens: IP natural 1. Infravisão (20m). Locomoção normal debaixo d'água.
Desvantagens: IP 0 e +50% de dano contra ataques de frio.

Seres bípedes, de aspecto reptiliano, selvagens e anfíbios. Têm aproximadamente o mesmo tamanho de um ser humano, apesar de muitos deles atingirem os dois metros de altura e pesarem entre 100 e 120 quilos.

Homens-lagarto não tem pele mas sim escamas, normalmente esverdeadas ou marrom claro. Têm uma grande cauda que mede cerca de 1 metro ou até 1,5 metros de comprimento. Esta cauda, no entanto, não funciona como membro, e não pode ser usada como manipuladora. Quandos o homem-lagarto caminha, sua cauda arrasta-se no chão às suas costas.

Para nós humanos e semi-humanos é muito difícil distinguir um macho de uma fêmea, devido à imensa semelhança entre os dois (completamente oposto ao dimorfismo dos brokks). Apenas uma análise detalhada e cuidadosa revela-rá alguma diferença entre os dois, e mesmo assim não é fácil explicar aqui como são tais diferenças.

Homens-lagarto são encontrados próximos de pântanos e rios. Apesar disso eles não vivem totalmente submersos, costumam construir suas tribos e aldeias no solo. Nadam tão bem quanto caminham, e podem usar sua locomoção normal neste hambiente. Alguns homens-lagarto são, inclusive, mais rápidos na água do que na terra, e estes costumam viver mais tempo em ambiente marinho ou similar.

Assim como os trogloditas, uma outra raça de homens-répteis criados por Tenebra, homens-lagarto possuem infravisão (são capazes de ver o calor dos objetos) e possuem uma grande vulnerabilidade contra frio. Quando sofrem dano por frio ou gelo, homens-lagarto têm IP natural 0 e recebem +50% do dano básico (arredondado para cima).

Sociedade

Homens-lagarto costumam organizar-se em tribos. A maior parte destas tribos localiza-se nas Montanhas Sanguinárias. Alguns relatos de aventureiros e exploradores mencionam a existência de um grande reino destes animais em algum ponto das Sanguinárias, mas este fato nunca foi confirmado.

Cada tribo costuma ter em média 150 membros, entre machos, fêmeas e filhotes. Tribos próximas podem formar aliança para lutar contra invasores.

Extremamente selvagens, eles vivem da caça, saques e pilhagens. Em lugares onde há menos hostilidade, alguns costumam se dedicar à pesca. Homens-lagarto são onívoros (comem carne e vegetais), mas sua selvageria faz com que apreciem muito a carne de humanos e semi-humanos. Bastante territoriais, estes humanóides atacam qualquer criatura que invada seu território.

Homens-lagarto apreciam a manufatura, produzindo todo tipo de arte. No entanto eles dificilmente comerciam tais manufaturas com outros povos.

Alguns ferreiros e armeiros gostam de utilizar o couro dos homens-lagarto para confeccionar armaduras bastante resistentes. Isso faz com que muitos aventureiros e mercenários sejam contratados para caçá-los.

Dificilmente homens-lagarto viveriam em sociedade com outros povos. Em pontos isolados do Reinado, no entanto, podem existir tribos destas criaturas que vivem em harmonia com outras vilas pequenas, realizando comércio de suas manufaturas.

Religião

Os homens-lagarto acreditam em Megalokk como seu Deus criador. Cada tribo costuma ter um xamã ou druida de Megalokk para cada quinze guerreiros e bárbaros. Outras religiões são extremamente raras entre eles. A mais comum seria Allihanna, uma vez que esta também é uma Deusa selvagem e é irmã de Megalokk, seu Deus criador.

Aqueles que desacreditam na interferência divina durante a origem da vida, oferecem uma outra teoria sobre o surgimento dos homens-lagarto. Estes afirmam que a vida em Arton teria surgido por evolução: começando pelos invertebrados marinhos, que teriam dado origem aos peixes, anfíbios e, por fim, os répteis. Neste momento teria ocorrido um desvio dramático na evolução. Enquanto muitos répteis cresceram e deram origem aos dinossauros, outros mantiveram-se pequenos com características mais avançadas. Estes eram os sinapsídeos.

Com a extinção dos grandes dinossauros, os sinapsídeos evoluíram para dar origem aos mamíferos. Alguns poucos, no entanto, tomaram um rumo diferente, dando origem aos povos reptilianos: os antropossauros de Galrasia, trogloditas, kobolds e os homens-lagarto.

Entre os próprios homens-lagarto esta teoria não é aceita, claro – mesmo porque trata-se de algo muito complexo para que sua espécie possa compreender de forma clara e precisa.

Aventureiros

Entre todos os povos não-civilizados, os homens-lagarto são, talvez, aqueles que mais facilmente trabalhariam ao lado de humanos e semi-humanos, uma vez que não possuem inimigos naturais verdadeiros.

Homens-lagarto não sabem usar magia arcana, apenas magias divinas. Eles não podem ser magos, bruxos ou feiticeiros, apenas clérigos, druidas e xamãs. Os bárbaros e berserkers são mais comuns que os guerreiros, mas há possibilidade de encontrar qualquer um deles. Os primitivos e rangers também são bastante comuns. Os especialistas mais comuns são ladrões, drogadoras e dungeon crawlers.

Homem - Sapo

Homem - Sapo

Custo: 0 pontos.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: -3 INT, -5 CAR.
Vantagens: Sobre as árvores, todos os seus testes são considerados um nível abaixo, e os ataques e defesas recebem +20% de bônus. Seus saltos atingem 10m para cima e 5m para cima. Bônus de +10% em Camuflagem.
Desvantagens: Necessitam de umidade.

Estes anfíbios bípedes são os principais habitantes do Pântano dos Juncos, localizado dentro dos limites de Deheon, o reino-capital do Reinado, mas também podem ser encontrados em outros lugares pantanosos, charcos e lagos. Parecem-se com sapos capazes de andar em duas patas. Sua pele é lisa, de coloração verde com manchas e muito resistentes. Alguns tem uma coloração variando entre marrom e verde escuro.

Os homens-sapos medem em média o mesmo que os humanos, apesar de alguns viajantes relatarem encontros com homens-sapos maiores ou menores que humanos. Sua cabeça anfíbia tem grandes olhos e boca, e seus membros têm membranas entre os dedos. Em seu ambiente natural, costumam confeccionar armas e armaduras a partir de ossos, cascos de tartarugas e outros instrumentos rústicos. O povo-sapo do Pântano dos Juncos possui um idioma próprio, que é comum a todos os homens-sapo de Arton. Não são capazes de falar nenhum outro idioma, mas podem aprende-los normalmente.

Religião

Os homens-sapo são um povo tribal e maligno. Há quem dia que são totalmente irracionais e vivem apenas para louvar seu Deus-sapo, Inghlblhphollstgt. A verdadeira origem do povo-sapo em Arton é bastante controversa. A mais difundida, no entanto, diz respeito ao Grande Deus-Sapo.

Conta-se que há muitos séculos atrás, no Pântano dos Juncos, existiam um grupo de estranhos e desconhecidos adoradores (em sua maioria humanos) de Inghlblhphollstgt, o Grande Deus Sapo, como costumavam chamar. Os estudiosos não tem certeza sobre a natureza desta divindade, uma vez que os homens-sapos parecem ser seus únicos servos atualmente.

Estes devotos formavam a chamada Irmandade do Bratáquio, cujo objetivo era atingir o nível máximo da evolução: a união entre o homem e o sapo. Segundo sua crença, o mundo seria destruído, em um futuro distante, por um grande dilúvio de lama. Assim apenas os bratáquios e os insetos sobreviveriam, e dariam continuidade à vida artoniana.

Invocando preces ao Grande Deus Sapo, os membros da Irmandade começaram a dar origem a todas as criaturas anfíbias que hoje habitam os pântanos artonianos, entre estes os sapos gigantes e as rãs mortais (conhecidas entre a Irmandade como paladinos de Inghlblhphollstgt).

No entanto isso não bastava. Uma noite todos os membros da Irmandade reuniram-se e pediram a sua divindade por uma luz, que os ajudasse a espalhar os anfíbios por todo o mundo. Curiosamente, Inghlblhphollstgt respondeu a este chamado, enviando seu catoblepas, uma criatura capaz de transformar em homens-sapo ou anfíbios similares qualquer criatura que cruzar seu olhar. A chegada do monstro pôs fim ao culto, pois todos os membros da Irmandade foram transformados em homens-sapo, perdendo também suas memórias.

Homens-sapo possuem uma grande habilidade de camuflagem, e por isso recebem +10% em seus testes de Camuflagem.

Características Anfíbias

Os homens-sapo não são realmente capazes de respirar debaixo d’água. Eles podem manter-se imersos por até uma hora. Passado este tempo eles precisam respirar ar ou perdem um ponto em cada um de seus Atributos Físicos por hora até sua morte. No entanto eles também necessitam de umidade. O mesmo tempo que podem ficar dentro d’água eles podem manter sua pele seca. Uma hora passada, perdem um ponto em cada Atributo Físico por hora até a morte.

Homens-sapo são capazes de realizar grandes saltos: eles podem saltar até 10m para cima e 5m para frente sem qualquer impulso. Quando encontram-se a uma distância considerável de seus adversários, podem utilizar ataques de carga.

Os homens-sapo também estão acostumados a viver sobre as árvores, de onde muitos investem contra seus alvos armados com lanças e espadas de lâminas curtas. Sempre que estão sobre as árvores eles levam vantagem: seus testes sempre são considerados um nível abaixo. Isso significa que um teste Normal é considerado um teste Fácil, enquanto um teste Difícil é considerado um teste Normal. Quando atacam nas árvores, eles recebem também +20% em seus testes de Ataque e Defesa.

Sociedade

Homens-sapo vivem em grupos semi-organizados, cooperando entre si pela sobrevivência. Apesar de não possuírem grandes presas, comem carne de animais e peixes. Poucos alimentam-se de humanóides, mas normalmente os atacam como forma de defesa. As fêmeas da espécie são totalmente submissas, sendo proibidas de realizar os trabalhos dos machos (incluindo lutar). Servem apenas para fins de reprodução. Apesar disso, são tão numerosas quanto os machos. Homens-sapo não respeitam nada nem ninguém, a não ser os líderes de suas tribos e o próprio Inghlblhphollstgt.

Homens-sapo dificilmente lutam entre si. Alguns estudiosos dizem que isso se deve a uma falta de inteligência para iniciar brigas, enquanto outros afirmam que eles seria mais organizados socialmente que a maioria das criaturas bestiais como orcs e goblinóides. Uma das poucas situações em que eles lutam é para ganhar a liderança da tribo. Nesta situação, o pretendente mata e come o antigo líder, normalmente porque este já estava velho demais para o posto que tinha.

Aventureiros Homens - Sapo

Homens-sapo dificilmente se relacionam com outras raças, e quando o fazem normalmente resulta em combates. Por isso a ocorrência de homens-sapo aventureiros é considerada bastante incomum.

Homens-sapo aventureiros normalmente tornam-se lanceiros ou guerreiros. Homens-sapo não podem tornarem-se magos, e a ocorrência de feiticeiros é extremamente rara.

Entre os servos divinos, os homens-sapo podem ser clérigos ou xamãs de Inghlblhphollstgt: tais devotos são proibidos de matar qualquer tipo de anfíbio (podem combater, mas não matar), inteligente ou não. Como Poderes Garantidos eles recebem a capacidade de respirar normalmente debaixo d'água, por quanto tempo desejarem. A lista de Perícias, Pontos de Fé e Aprimoramentos de xamãs do Deus-Sapo são iguais aos do Xamã de Megalokk, enquanto os clérigos desta divindade têm as mesmas listas que os druidas de Megalokk. Note que isso diz respeito "apenas" às listas de Perícias, Pontos de Fé e demais Aprimoramentos. Os Poderes Garantidos e Obrigações e Restrições "não" são os mesmos. Homens-sapo também podem ser bruxos, recebendo seus poderes de sua divindade.

Homens-sapo especialistas normalmente são ladrões e punguistas. Entre as fêmeas as drogadores são as mais comuns, mas ainda assim existem poucas.

Homem - Sapo Superior

Custo: 1 ponto.

Idade Inicial: 16+1d6.

Atributos: -5 CAR.

Vantagens: Sobre as árvores, todos os seus testes são considerados um nível abaixo, e os ataques e defesas recebem +20% de bônus. Seus saltos atingem 10m para cima e 5m para cima. Bônus de +10% em Camuflagem.

Desvantagens: Necessitam de umidade.

Alguns Aventureiros relatam encontros com uma outra comunidade de homens-sapo que apresentam uma maior inteligência e estatura em relação à espécime mais conhecida.

Estes homens-sapo superiores são mais organizados que seus primos menores. Na verdade entre as duas espécimes, estes são aqueles que mais facilmente poderiam adaptar-se à sociedade dos humanos e semi-humanos.

Diferente dos homens-sapo tradicionais, esta espécie costuma habitar ruínas abandonadas e cavernas úmidas. Segundo os relatos dos poucos aventureiros que tiveram encontros com estes anfíbios superiores, eles normalmente agem de forma independente, matando qualquer invasor.

Entre estes poucos homens-sapo superiores a ocorrência de feiticeiros e bruxos é possível, apesar de ainda incomum. No restante, eles são iguais aos seus primos menores.

Os homens-sapo superiores também são devotos de Inghlblhphollstgt. Alguns pesquisadores da Grande Academia Arcana sugerem que estes seres superiores seriam descendentes dos antigos humanos e semi-humanos que foram transformados em homens-sapo e conseguiram manter sua inteligência comum.

Licantropos

Segundo as lendas religiosas, a licantropia é uma bênção de Tenebra para os humanos, uma vez que somente estes podem contrair a licantropia. As raças semi-humanas jamais adquirem esta característica. Os licantropos, também conhecidos como homens-feras, são um tipo de cruzamento entre homem e animal. Eles existem em muitos tipos: homens-lobos (os famosos lobisomens), homens-rato (em alguns lugares conhecidos como "ratisomem"), homem-tigre, homem-urso, entre muitos outros. A lista da Grande Academia Arcana é realmente imensa, e acredita-se que ainda esteja incompleta.

Os licantropos nativos de Arton são bastante diferentes dos licantropos encontrados em outros mundos. Nem todos são bestas sanguinárias: a ocorrência de licantropos entre grupos de aventureiros é relativamente freqüente.

Qualquer ser humano que apresente características animalescas é considerado um licantropo. As vezes estas características são sutis, como orelhas de animal, dentes afiados, cauda. Estes características podem manifestar-se em um indivíduo logo em seu nascimento ou ao longo de sua vida, pelos mais variados motivos, especialmente por maldições e contaminações de licantropia por parte de outros licantropos. Na verdade a licantropia ainda é um mistério para os pesquisadores que tentam desprender-se da tese de maldição de Tenebra: esta não é uma característica genética. Na verdade os filhos de pais licantropos dificilmente são como eles, o que intriga os grandes estudiosos.

Muitos licantropos são temidos pela crença de que quando olham para a lua cheia tornam-se bestas assassinas e perdem totalmente o controle, atacando até mesmo seus companheiros. É verdade que este tipo de licantropo existe, mas eles não são os mais comuns. Muitos conseguem manter sua memória e consiência quando estão transformados, e aprendem a viver com sua situação desagradável. No entanto, a grande maioria dos licantropos nem sequer são capazes de realizar transformações.

Em Arton os licantropos costumam ser classificados em três diferentes tipos:

Licantropo Animal

Custo: 0 pontos.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: Normais.
Vantagens: Nenhuma.
Desvantagens: Nenhuma.

Estes são os licantropos mais comuns nas ruas de grandes cidades. Esta espécime jamais é capaz de transformar-se. A primeira vista podem se parecer com humanos, sendo que a única grande diferença são sutis traços animalescos: normalmente orelhas, focinhos, pelagem ou os olhos iguais ou semelhantes a seu animal licantrópico. Este é o tipo mais comum entre aventureiros.

Os licantropos animais diferem dos humanos apenas em aparência, e portanto não seguem nenhuma regra especial. Eles podem apresentar características especiais semelhantes à de seus animais (olfato aguçado, faro aguçado, etc.), mas neste caso o Jogador deve pagar pontos pelos Aprimoramentos ou Perícias adequadas normalmente. Nota: em jogo a licantropia não é considerada uma maldição, e nenhum Personagem pode comprar este Aprimoramento Negativo simplesmente por ser um licantropo.

Bestiais

Esta espécime sim, é capaz de realizar uma transformação. Esta transformação não esta sob o controle do indivíduo: ela ocorre em momentos especiais, que podem ser diferentes para cada licantropo. Evitar a transformação exige um Teste Difícil de WILL. Estes momentos especiais devem ser definidos no momento da criação do Personagem. Cada situação é considerada um Aprimoramento, que deve ser pago em pontos. Em Arton os mais comuns são:

Fúria: Semelhante ao Aprimoramento Berserker. Funciona de modo semelhante, com a diferença que o Jogador não tem controle sobre sua fúria: sempre que recebe dano em combate ele deve fazer um Teste de WILL ou entra em berserker. Neste momento ocorre a transformação. O grande problema é que quando consegue voltar ao normal o Personagem esta exausto, e todos os seus Testes são considerados como se fossem um nível mais difícil (um Teste Normal será um Teste Difícil) pela próxima uma hora. Note que quando sai de fúria o Personagem volta a sua forma normal Esta situação custa 1 ponto de Aprimoramento.

Lua Cheia: O mais clássico de todos. Este Personagem sofre sua transformação apenas quando olha para a lua cheia, e permanece de tal modo até que ela saia de sua vista. Este é um Aprimoramento sem custo em pontos.

Perto da Morte: Sua transformação apenas acontece quando o licantropo já perdeu metade de seus Pontos de Vida totais ou mais. A transformação permanece até o fim de sua batalha, ou até que ele consiga se acalmar. Este Aprimoramento não tem custo em pontos.

Proteção: Este tipo de licantropo apenas se transforma quando seus amigos ou entes queridos estão em perigo extremo. Essa situação exige que o Mestre fique atento aos fatos que estão ocorrendo em jogo, e julgar se o Personagem considera que seus amigos estão em perigo "extremo" ou não. Este Aprimoramento também não tem custo em pontos.

Quando a situação aparece, o licantropo adquire sua característica bestial, transformando-se em uma forma grotesca e animalesca de um animal específico, normalmente mamíferos. No entanto ele não perde controle sobre si mesmo, mantêm sua memória e pode agir normalmente.

Nesta forma todos os licantropos compartilham de algumas características: todos eles são muito vulneráveis à prata e magia, e sofrem o dobro do dano quando atacados com armas de prata e armas mágicas ou Magias.

Além disso, em sua forma bestial, o licantropo adquire habilidades semelhantes à de seu animal. Estas características, portanto, variam de uma criatura para outra.

Segue-se uma rápida descrição dos tipos de licantropos bestiais mais comuns em Arton.

Lobisomem Bestial

Custo: 3 pontos.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: Normais.
Vantagens: Licantropia em lobo (+3 FOR, +3 CON, +1 AGI, IP natural 1). Garras.
Desvantagens: Nenhuma.

Estes licantropos, os mais famosos de todos, são aqueles cuja forma animalesca é similar a de um grande lobo das cavernas.

Os homens-lobos são aqueles que mais facilmente trabalham em equipe, entre todos os licantropos. No entanto eles sempre tentam tomar a liderança de seu bando, constantemente desafiando seus colegas para combates amistosos. Tal comportamento costuma ir de encontro aos lobos, que normalmente são encontrados em alcatéias.

Lobisomens podem utilizar suas garras para atacar quando estão na forma lupina. Nesta situação eles utilizam normalmente a DEX ou alguma Perícia do tipo Combate Desarmado, mas suas garras causam dano de 1d6 pontos (de corte) mais os bônus de FR, ao invés do dano básico provocado por socos e chutes.

Homem-Rato Bestial

Custo: 1 ponto.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: Normais.
Vantagens: Licantropia em rato (+1 CON). Garras.
Desvantagens: Nenhuma.

Os homens-rato são considerados os mais fracos de todos os licantropos. Estes seres costumam ter atitudes covardes, e dificilmente são encontrados sozinhos. Preferem agir em grupo, confiando na vantagem numérica contra seus adversários. Na maioria das vezes são ardilosos e normalmente tornam-se ladinos.

Homens-rato podem atacar com suas pequenas garras, que causam 1d3 pontos de dano. Neste caso devem utilizar a Perícia DEX ou alguma Perícia do tipo Combate Desarmado para lutar.

Homem-Javali Bestial

Custo: 3 pontos.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: Normais.
Vantagens: Licantropia em javali (+3 FOR, +3 CON, +2 AGI, -2 CAR, IP natural 1). Garras.
Desvantagens: Nenhuma.

Estes são os mais inamistosos entre os licantropos. Costumam ser mal-humorados e briguentos. A situação de transformação mais comum para estes licantropos é a Fúria, mas nem todos seguem esta regra. Quando não seguem esta situação, a maioria possui o Aprimoramento Berserker.

Assim como os outros licantropos, os homens-javali podem usar suas garras para atacar, utilizando Perícias adequadas (ou DEX) e causam dano de 1d6 mais seus bônus de FR.

Homem-Tigre Bestial

Custo: 2 ponto.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: Normais.
Vantagens: Licantropia em tigre (+3 AGI, IP natural 2). Garras.
Desvantagens: Nenhuma.

Silenciosos e preguiçosos, estes licantropos são como felinos típicos. Podem se assustar com grande facilidade, e demoram a ter confiança em seus companheiros. Segundo as pesquisas já realizadas, os homens-tigre costumam ter um espírito romântico, e portanto os aventureiros muitas vezes tornam-se swashbuclers.

Em combate estes licantropos podem usar suas garras para atacar, utilizando Perícias adequadas ou a DEX, e causam dano de 1d6-2 (mais os bônus de FR).

Homem-Urso Bestial

Custo: 3 pontos.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: Normais.
Vantagens: Licantropia em urso (+3 FOR, +3 CON, IP natural 3). Garras.
Desvantagens: Nenhuma.

Estes licantropos normalmente são de grande estatura. Costumam ser pacíficos e bem-humorados, mas jamais aceitam desaforos, entrando em combate para limpar seu nome. Uma característica bastante comum entre os licantropos homens-urso é que eles costumam ter uma certa gula, e não perdem a oportunidade de enxer a barriga.

As garras de um homem-urso causam dano de 1d6 pontos, e em combate deve-se utilizar as Perícias adequadas ou a DEX.

Estes são os tipos de licantropos mais comuns em Arton. No entanto ainda existem muitos outros a serem descobertos, escondidos em lugares remotos.

Licantropos podem atacar com suas garras e mordida. As garras causam dano específico, que varia de uma espécie para outra. A mordida causa sempre metade deste mesmo dano.

Ferais

Esta terceira variação de licantropo é a mais temida de todas. Estes licantropos jamais conseguem viver em sociedade, sempre vivendo isolados.

Assim como os licantropos bestiais, os ferais parecem-se com humanos na maior parte do tempo. No entanto, quando sua situação específica aparece (veja a descrição dos licantropos bestiais), eles se transformam, e nada pode impedir isso. Eles nunca podem evitar que isso ocorra. Além do mais, neste estado eles perdem totalmente seu controle, e tornam-se criaturas completamente irracionais.

Um licantropo feral transformado perde sua memória por alguns instantes, e passa a atacar qualquer criatura que cruze seu caminho. São movidos por um instinto assassino, atacando até mesmo familiares e companheiros.

Correm rumores de que, independente de sua situação de transformação, os licantropos ferais jamais voltam a seu estado natural antes que tenham cometido pelo menos um assassinato brutal.

Este tipo de licantropo costuma espreitar beiras de estradas próximos a aldeias e vilas de pequeno porte. Quando esta em sua forma humana, ele pode mover-se entre os humanos sem ser notado, até que sua situação manifeste-se novamente.

O licantropo feral é o único entre todos os demais que pode transmitir a doença da licantropia com sua mordida e garras. Para cada ponto de dano que a vítima recebe, existe 1% de chance de que ela venha a contaminar-se. O resultado será outro licantropo do tipo feral. Apenas humanos são afetados pela licantropia: os semi-humanos são todos imunes. Tratar o ferimento com acônito, ou magias específicas (como Curar Maldição) dentro de até uma hora após a contaminação, pode evitar o fato.

Os licantropos ferais seguem as mesmas regras que os licantropos bestiais. Seu custo em pontos, no entanto, será sempre 1 a mais do que mencionado antes.

Forma Animal

Alguns liantropos ferais e bestiais possuem uma terceira forma além da humana e licantrópica: uma forma animal. Os lobisomens, por exemplo, podem transformar-se em lobos, enquanto os homens-urso podem transformar-se em ursos. Esta característica é relativamente incomum entre os licantropos, mas existe.

Nesta forma animal o licantropo adquire exatamente as mesmas características daquele animal (apenas características especiais; Atributos, Perícias e Aprimoramentos permanecem os mesmos, apesar de a maioria delas não poder ser utilizadas). Isso eventualmente reduz suas habilidades de combate. No entanto ela possui uma característica especial: neste estado o licantropo apenas pode ser ferido por armas mágicas, magias e armas de prata. Outros tipos de ataque são imediatamente reenerados. No entanto, os danos que ele tenha vido a sofrer antes de adquirir esta forma não podem ser recuperados (se o Personagem tinha 10 PVs e tranformou-se em Animal, ele não pode regenerar seus ferimentos de modo a ficar com mais de 10 PVs).

A forma Animal é uma característica rara. Em termos de jogo, têm custo de 4 pontos de Aprimoramento, além dos pontos normais.

Licantropos Aventureiros

Os licantropos animais são aqueles que mais facilmente são encontrados em grupos de aventureiros. Na verdade esta é a espécime mais comum em qualquer ponto do Reinado e além. Podem ser vistos em praticamente todas as tavernas e estalagens de pequenas e grandes cidades.

O tipo animal não é tão freqüente quanto o animal, mas também pode ser possível. Estes são mais comumente encontrados entre aventureiros do que entre os artesãos e camponeses, uma vez que sua aparência costuma desagradar algumas pessoas.

Já o tipo feral normalmente é encontrado agindo sozinho. São solitários e praticamente nunca se envolvem com outras criaturas, a não ser que estejam famintos ou estejam se escondendo entre os humanos e semi-humanos. Este tipo não é encontrado entre aventureiros por uma razão bastante óbvia: que grupo de aventureiros vai querer um colega que em certo momento torna-se um monstro e passa a atacar até eles próprios? Manter licantropos ferais entre aventureiros é um grande risco, o qual a maioria deles preferem não passar.

As profissões/kits para Personagens licantropos são exatamente as mesmas permitidas aos humanos, com aprovação e observação do Mestre (Homem-Javali swashbucler? Não acho que seja uma boa...). Entre os servos dos deuses, grande parte dos licantropos ferais e bestiais escolhem Tenebra como sua patrona, mas pódem servir a qualquer divindade permitida aos humanos.

Manta

Manta

Custo: 0 pontos.

Idade Inicial: 16+2d6.

Atributos: +2 INT.

Vantagens: Poderes telepáticos. Levitação.

Desvantagens: Dependência à água. Não possui membros. Primitivismo.

Os manta são um tipo de povo-arraia, encontrados nos mares de Arton, especialmente próximos à Galrasia, a ilha pré-histórica no lado oeste do continente. Os estudos realizadas até agora ainda são insuficientes para oferecer detalhes sobre este povo submarino.

Os manta são semi-humanóides. Têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Embora se pareçam com arraias, são descendentes de grandes mamíferos. Mantas não têm mãos. Ao invés disso possuem grandes barbatanas que facilitam sua natação. Por isso os mantas não podem manipular qualquer objeto.

De acordo com os relatos de outros povos marinhos, como os elfos-do-mar, eles são apenas mais uma raça criada pelo Grande Oceano para habitar seus mares.

Quando estão em terra os manta podem usar suas pernas para caminhar normalmente. Na água, podem nadar com sua velocidade normal sem a necessidade de qualquer teste ou Perícia. No entanto, assim como todas as demais raças submarinas, os manta necessitam de água para viver: podem se manter longe d'água por até uma hora. Depois desse tempo seu couro começa a secar e ele deve retornar à água ou perderá 1 ponto em cada um de seus Atributos Físicos por hora.

Apesar de viverem debaixo do mar, mantas não são peixes e sim mamíferos. Eles precisam respirar ar como os humanos e outros mamíferos, mas são capazes de prender sua respiração por muito tempo: cerca de oito vezes mais do que um humano normal. Sua respiração não é feita por narinas, mas por um pequeno orifício no topo da cabeça, como os golfinhos.

Mantas podem usar suas grandes barbatanas para planar por curtas distâncias. Isso, no entanto, apenas pode ser tentado após saltarem para fora d'água: o manta nada com grande velocidade e salta para fora d'água, planando a partir daquele momento. Isso não significa que sejam capazes de voar. Um manta não pode usar suas barbatanas para voar realmente, apenas para planar por curtas distâncias.

Simbiose: Rêmoras e Mantas

Os mantas não possuem membros, e por isso são incapazes de manipular objetos. No entanto, eles descobriram uma forma de contornar este problema.

Mantas costumam viver em simbiose com as rêmoras, um pequeno peixe com uma ventosa no alto da cabeça. Com estas ventosas, as rêmoras ficam presas ao corpo de um manta . Assim elas são transportadas a grandes distâncias, longas viagens que não poderiam fazer sozinhas sem um eterno esforço. Em troca, as rêmoras funcionam como manipuladores para os mantas: através de comandos telepáticos enviados pelo manta, as rêmoras próximas são capazes de manipular objetos de tamanho médio e relativamente leves.

Rêmoras têm, em média, CON 12, FR 4, DEX 0, AGI 12, INT 3, WILL 3, CAR 0, PER 10, mas são incapazes de atacar criaturas maiores que elas próprias.

Todos os mantas possuem grandes poderes telepáticos, os quais utilizam para atordoar pequenos peixes e para se defenderem de predadores naturais, como os selakos. Poderes telepáticos são explicados em detalhes no livro **Invasão**.

Seres Primitivos

Assim como todos os povos marinhos, os manta são muito primitivos: não têm cultura, tecnologia nem civilização, vivem apenas nadando pelo oceano. Mantas não se relacionam muito com os outros povos marinhos. Não estabelecem sociedade e costumam até temer alguns elfos-do-mar e sereias, os dois principais povos marinhos conhecidos.

Aventureiros

Utilizar mantas como aventureiros não é uma tarefa fácil. Este tipo de Personagem é mais indicado a campanhas que ocorram no mar, tendo os povos marinhos como principais protagonistas.

Mantas normalmente preferem viver nadando pelos mares ao invés de participar de aventuras. Os poucos aventureiros existentes utilizam seus poderes telepáticos para se proteger, e praticamente nunca atacam.

Os mantas podem adotar praticamente qualquer kit permitido a elfos-do-mar e sereias, mas os mais comuns são os domadores de ondas.

Meio-Dragão

> **Meio-Dragãp**
>
> **Custo:** 9 pontos.
>
> **Idade Inicial:** igual à sua raça de aparência.
>
> **Atributos:** +1 CON, +1 FR, +1 DEX, +1 AGI, +1 INT, +1 WILL, +1 CAR, +1 PER.
>
> **Vantagens:** Afinidade com Magia OU Poderes Mágicos 1. Invulnerabilidade a um tipo de ataque elemental.
>
> **Desvantagens:** Nenhuma.

Em Arton todos os dragões adultos são capazes de adquirir uma forma humana ou semi-humana sempre que desejarem. Isso faz com que estes grandes répteis alados sejam capazes de andar entre estes povos sem serem notados. Há vezes que as pessoas sabem de sua situação, como ocorre em Sckarshantallas, onde todos sabem que seu regenete Sckar é o rei dos dragões vermelhos. Outras vezes, as pessoas nunca desconfiam desta situação.

Outra característica de todos os dragões artonianos é que eles raramente importam-se com as raças menores. Julgam-se os seres supremos a habitar este mundo, e jamais demonstram respeito por humanos e semi-humanos.

No entanto, algumas vezes pode ocorrer de um dragão apaixonar-se por uma humana e semi-humana. Desta união podem vir a resultar os meio-dragões, filhos de um dragão com uma mulher humana ou semi-humana.

Características Dracônicas

Apenas dragões machos podem criar descendentes meio-dragões. Apesar de o mesmo fato também ocorrer entre dragoas e homens, neste caso nunca ocorrem descendentes. Aparentemente as dragoas tem um metabolismo diferente dos humanos, e seus genes não podem ser cruzados.

Dragões podem cruzar-se com qualquer raça humanóide, incluindo kobolds, goblinóides, licantropos e outros. Por isso os meio-dragões podem ter qualquer aparência.

À primeira vista é impossível distinguir um meio-dragão de uma pessoa normal. Sua aparência será igual à raça a que pertence sua mãe: meio-dragões filhos de mães humanas serão também humanos. É claro que algumas vezes isso pode resultar em alguma suspeita: uma mulher humana que engravide de um dragão com forma élfica, terá um filho humano ao invés de meio-elfo, e isso muitas vezes é uma suspeita sobre a ancestralidade da criança, revelando a ntureza do pai.

Os meio-dragões artonianos são diferentes daquilo que se encontra em outro mundos, segundo os relatos de viajantes planários que ajudam a Grande Academia Arcana em suas pesquisas. Neste mundo os meio-dragões nunca desenvolvem asas, escamas ou outras características que possam identifica-los como tais. Costumam ser bastante atraentes, para os padrões de sua raça de aparência, claro.

A grande característica que difere um meio-dragão de um ser comum é, primeiro, sua grande afinidade com magia, herdada do pai (uma vez que em Arton todos os dragões têm talento com magia). Todos os Personagens meio-dragões possuem o Aprimoramento Afinidade com Magia (quando não tornam-se magos) ou Poderes Mágicos 1 (quando tornam-se magos). Outra característica marcante é que todos eles têm Atributos superiores à média humana.

Isso, no entanto, não é suficiente para identifica-lo como meio-dragão. Sua característica mais marcante e importante, no entanto, é outra.

Invulnerabilidades

A característica mais importante de um meio-dragão, e que costuma identifica-lo como tal, é que ele é completamente invulnerável a um determinado tipo de ataque elemental, assim como seu pai dragão. Filhos de dragões vermelhos serão invulneráveis a ataques elementais do tipo calor/fogo. Esta invulnerabilidade aplica-se apenas a ataques normais. Magias e ataques mágicos baseados em calo/fogo causam metade do dano que normalmente causariam.

Filhos de dragões brancos serão invulneráveis a ataques elementais do tipo frio/gelo OU o Caminho da Luz. Da mesma forma, isso aplica-se somente a ataques naturais. Ataques mágicos baseados no Caminho Luz OU que causem dano por frio/gelo (como Inferno de Gelo), causam metade do dano normal.

Descendentes de dragões negros serão invulneráveis a ataques ácidos OU ao Caminho das Trevas. Note que magias que causem dano como ácido continuam a causar metade do dano normal, enquanto ácido não-mágico não lhes causa dano. Para aqueles que escolhem invulnerabilidade ao Caminho das Trevas, tornam-se imunes a todas as Magias baseadas em Trevas. Note que o Personagem deve escolher apenas uma das duas invulnerabilidades.

Filhos de dragões verdes serão invulneráveis a ataques baseados em Terra OU venenos. A invulnerabilidade continua a aplicar-se somente a ataques naturais, não-mágicos. Os meio-dragões verdes continuam vulneráveis a magias baseadas em Terra ou venenos, mas estas causam apenas metade do dano.

Descendentes de dragões azuis são invulneráveis a ataques de Ar OU eletricidade. Novamente, tal invulnerabilidade aplica-se somente a ataques naturais. Magias baseadas no Caminho Ar ou em eletricidade, causam metade de seu dano normal.

E por fim, os filhos de dragões marinhos são invulneráveis a ataques baseados em Água. As magias do Caminho Água causam metade do dano normal, enquanto ataques não-mágicos baseados em Água não causam dano nenhum.

Os meio-dragões também costumam ter temperamentos similares a de seus pais dragões. Os meio-dragões azuis, por exemplo, costumam apreciar o ar e o vento, e muitas vezes dedicam-se ao estudo de magias de vôo e levitação.

Meio-Dragões Bicéfalos

Apesar desta criatura nunca ter sido encontrada, alguns estudiosos teorizam que podem existir meio-dragões filhos de bicáfalos, dragões com duas cabeças que combinam as características de dois dragões elementais.

Segundo alguns estudiosos, estes meio-dragões seriam invulneráveis a dois ataques elementais, ao invés de um único. Outros, no entanto, teorizam que esta criatura jamais existiria. Os meio-dragões são o resultado de um cruzamento entre duas espécimes distintas, que produz descendentes curiosos. No entanto os próprios dragões bicéfalos também são o resultado de um cruzamento, e, segundo alguns, uma aberração provocada por uma mutação cromossômica. Cruzar um bicéfalo com um humano ou semi-humano produziria uma outra aberração, cujo tempo de vida seria demasiadamente curto.

Tais teorias, no entanto, ainda não foram comprovadas. Se existe, este descendente de bicéfalos jamais foi encontrado.

Descendentes de Meio-Dragões

Existem duas teorias distintas sobre os descendentes de meio-dragões. Alguns estudiosos da Grande Academia Arcana dizem que os meio-dragões são inférteis, e não podem procriar. Portanto, sua característica dracônica não pode ser levada adiante.

Uma outra equipe de pesquisadores propõem exatamente o oposto. Os meio-dragões seriam férteis, mas o resultado nem sempre terá o sangue dracônico. Um meio-dragão poderia produzir filhos totalmente normais, pertencentes à raça da mãe ou pai e sem nenhuma característica dos dragões. No entanto, estes descendentes normalmente apresentam temperamentos similares aos dos dragões de sua ancestralidade, e costumam ter grande afinidade com magias, assim como seus pais. Estes descendentes de meio-dragões muitas vezes viriam a tornarem-se feiticeiros, segundo a teoria proposta por estes pesquisadores.

Meio-Dragões Aventureiros

Algumas vezes um meio-dragão nem sequer sabe de sua condição. Vive como se fosse uma pessoa comum, jamais suspeitando de seus poderes. Muitas foram as histórias sobre homens e mulheres que julgavam-se escolhidos por Wynna, utilizando magia como uma talento natural (e muitas vezes tornando-se feiticeiros), quando na verdade eram filhos de dragões.

Encontrar meio-dragões entre aventureiros não é algo realmente comum, mas também não é extremamente difícil, especialmente quando eles não conhecem sua condição.

Os feiticeiros são bastante numerosos entre os meio-dragões, apesar de também existirem muitos magos entre eles. Meio-dragões podem adotar qualquer kit ou profissão que normalmente é aceita à sua raça de aparência.

Note que os meio-dragões que não escolhem seguir um caminho de magia, como magos ou feiticeiros, sempre terão alguma afinidade com os poderes mágicos.

As vezes os meio-dragões podem encontrar dificuldades em relacionar-se com outros povos. Em alguns lugares eles podem ser temidos, uma vez que são filhos de criaturas malignas e podem escolher seguir o mesmo caminho que seus pais.

Os dragões são capazes de reconhecer, instintivamente, os meio-dragões, sejam eles seus filhos ou não, assim como são capazes de dintingüir um dragão transformado. Em lugares como Sckarshantallas, meio-dragões são completamente proibidos, pois o regente do reino proíbe a existência de outros dragões no reino, e também seus descendentes. Os únicos meio-dragões encontradas neste reino são os filhos do próprio Sckar.

Mortos-Vivos

Arton é um mundo cheio de magias e maldições. Devido a isso, a ocorrência de mortos-vivos é relativamente comum.

Mortos-vivos são seres viventes que ao morrerem não conseguiram descansar em paz, e agora passam sua eternidade vagando seus túmulos, assombrando cemitérios ou perambulando em ruínas e subterrâneos. Quando isso acontece, as pessoas normalmente perdem seus sentidos próprios, e passam a agir de modo irracional. No entanto, a Academia Arcana já registrou casos de mortos-vivos que conseguiram manter suas memórias, aprendendo a viver em sua condição desfavorável. E eles não são tão incomuns.

Mortos-vivos existem em muitos tipos, mas todos compartilham de certos poderes, como a invulnerabilidade a venenos e doenças, uma vez que não possuem órgãos para serem afetados, nem tão pouco vêem necessidade em respirar oxigênio para sobreviver. Eles também são imunes a Magias ou efeitos mágicos que afetam a mente (em geral, quase todas as que utilizam a Forma Controlar). Como já se poderia esperar, magias e poderes que funcionem especificamente contra criaturas vivas não irão afeta-los. Por outro lado existe uma série de Magias desenvolvidas especialmente contra eles, como Controle e Esconjuro de Mortos-Vivos.

Outro grande problema que afeta os mortos-vivos é que eles não podem ser curados com magias de cura: utilizadas contra eles, estas magias causam o dano que deveriam recuperar. Apenas magias específicas, como Cura para os Mortos, é capaz de recuperar seus Pontos de Vida. A única opção para aqueles que não dispõem deste artifício, é recuperar seus danos com descanso.

Nem todos os mortos-vivos foram humanos em vida. Qualquer raça pode vir a tornarem-se mortos-vivos após sua morte. No entanto a única diferença diz respeito às formas do corpo. Um elfo morto-vivo, por exemplo, não terá sua capacidade de ver no escuro, a menos que a espécime de morto-vivo a que tenha se transformado também possua tal habilidade.

Na maioria das vezes mortos-vivos não podem ser ressuscitados, uma vez que perderam completamente sua memória. No entanto, alguns poucos daqueles que ainda se mantêm semi-inteligentes, poderiam retornar à sua vivência através de Magias muito poderosas, como Desejo. Fica como opção do Mestre se é ou não possível ressuscitar um morto-vivo de semi-inteligência.

Mortos-Vivos e Tenebra

Mortos-vivos normalmente são encontrados em lugares escuros, onde a luz do sol não bate. Na verdade muitos mortos-vivos têm aversão à luz do sol, e apenas podem sair à noite. Por causa disso, todos dizem que assim como a licantropia, os mortos-vivos seriam um presente de Tenebra aos artonianos.

Tenebra, Deusa das trevas, é considerada a mãe criadora de todos os mortos-vivos. Clérigos da Mãe Noite são muito comuns entre eles.

Esqueleto

Custo: 0 pontos.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: Normais.
Vantagens: Invulnerável a frio/gelo.
Sofre metade do dano por corte e perfuração.
Desvantagens: Má Reputação. Servidão a seu mestre.

O tipo mais comum e fraco de morto-vivo. Os esqueletos são simplesmente os ossos de um ser vivo que volta a andar por voltade própria. Esqueletos não surgem de modo normal, como os zumbis e outros mortos-vivos: normalmente são invocados ou criados por magos necromantes e clérigos malignos como servos ou guardas. Este ato é considerado maligno em todo o Reinado: as únicas figuras cuja criação de esqueletos é abertamente conhecida são Vladislav Tpish, célebre necromante, e Thanatus, o arquilich da Academia Arcana. Por serem invocados, os esqueletos normalmente devem servir a seu mestre. Para aqueles que agem de forma independente (seja porque seu mestre esta morto, ou porque conseguiu escapar de seu domínio), o custo da raça aumenta para 1 ponto de Aprimoramento.

Devido à sua aparência desagradável e assustadora para a maioria das pessoas, os esqueletos sofrem os mesmos efeitos do Aprimoramento Negativo Má Reputação.

Além de todas as imunidades normais dos mortos-vivos, esqueletos não podem ser feridos por frio ou gelo (naturais; Magias de frio/gelo causam metade do dano normal). Outros efeitos, no entanto (como imobilização por gelo) funcionam normalmente. Por não terem carne, sofrem apenas metade do dano quando são atacados por armas com dano de tipo corte e perfuração.

Por outro lado, uma vez que sejam danificados, eles nunca mais podem ser recuperados por descanso ou por Magias. Uma vez danificados, ficam assim para toda sua eternidade. Devido a isso, a ocorrência de esqueletos aventureiros é muito pequena.

Esqueletos costumam ser silenciosos, sem falar ou produzir qualquer som (o Aprimoramento negativo Defeito Físico: Mudo, é muito comum entre eles, tanto que ele não se inclui em seu limite de Aprimoramentos Negativos). Aqueles que tornam-se aventureiros, no entanto, normalmente sabem falar com vozes estridentes e arranhadas. Esqueletos não podem se passar por humanos, a menos que sejam muito bons em disfarces.

Esqueletos podem comprar a Perícia Nova Garras, para utilizá-las em combate causando 1d6 pontos de dano, mais os bônus oferrecidos por sua alta pontuação em Força.

Esqueletos normalmente são guerreiros, bárbaros ou ladinos. Além destas, podem ser apenas clérigos (normalmente da Mãe Noite) e druidas de Megalokk, sendo este basrante raro. Esqueletos não são capazes de utilizar Magias arcanas, mesmo que tivessem esta ocupação em vida. Entre os esqueletos existe também uma grande ocorrência de cavaleiros da morte.

Fantasma

Custo: 4 pontos.
Idade Inicial: 20+3d6.
Atributos: Normais.
Vantagens: Apenas sofre dano por Magias e armas mágicas. Imortal. Pode voar e levitar. Translúcido (75%). Possessão. Aura de medo.
Desvantagens: Devoção.

Fantasmas são mortos-vivos imateriais, não possuem corpo físico como os esqueletos e zumbis. Fantasmas normalmente estão presos ao mundo dos vivos por alguma razão em particular, como vingança.

Fantasmas sofrem dano apenas por Magias e armas mágicas com bônus de +1 ou melhores. Eles podem realizar qualquer função normalmente, mas fazem isso com força de vontade e não força física.

Fantasmas são imortais, e sempre podem voltar ao lugar de sua destruição. A única forma de destruí-los realmente é satisfazer aquilo que o prende neste mundo, como a morte da criatura que o matou pela primeira vez.

Fantasmas podem se passar por humanos, exceto pelo toque. Eles também revelam sua verdade assim que usam qualquer de suas habilidades.

Todos os fantasmas são envoltos com uma aura de medo: qualquer criatura viva dentro de 50m de raio a partir do fantasma, deve fazer um Teste Fácil de WILL ou fugirá de sua vista, completamente amedrontada, até que o fantasma já esteja distante. Isso pode vir a significar um problema para a pessoa se o morto-vivo escolher por uma perseguição.

Fantasmas podem tornar-se translúcidos, com 75% de chance de não serem percebidos, e podem voar ou levitar com a mesma velocidade que tem em terra.

Fantasmas podem possuir uma criatura desacordada durante 3d6 rodadas (nesta situação, ele usa as habilidades e Atributos da vítima dominada, mas não tem acesso a seus conhecimentos).

Fantasmas não podem ser magos, feiticeiros ou bruxos, a menos que tivessem essa ocupação em vida. Neste caso eles nunca podem aprender novas magias. Os clérigos, apesar de incomuns, são relativamente possíveis (sempre servos da Mãe Noite). Fantasmas como cavaleiros da morte são considerados relativamente comuns.

Ghoul

Custo: 0 pontos.
Idade Inicial: 15+1d6.
Atributos: -3 INT.
Vantagens: Paralisia. Garras.
Desvantagens: Má Reputação. Nunca ganha a iniciativa. Todos seus testes de Esquiva são considerados um nível mais Difícil.

Também chamados os carniçais, os ghouls têm a mesma aparência de zumbis, seres de carne pútrida. Podem ser invocados, mas também surgem de modo natural.

Ghouls possuem praticamente as mesmas características que um zumbi. Eles nunca ganham a iniciativa, movimentam-se com metade de sua velocidade normal, e seus testes de Esquiva sempre são realizados como se fossem um nível mais difícil (um Teste Normal é considerado um Teste Difícil). Assim como os zumbis, ghouls precisam alimentar-se de órgãos humanos e semi-humanos vivos para continuar existindo. Por um custo de 1 ponto de Aprimoramento, o ghoul passa a ter velocidade normal, podendo realizar Esquiva normalmente, movimentar-se com velocidade normal e testa Iniciativa.

O fato que mais os difere de zumbis são suas garras, que pode ser usada para paralisar uma vítima. As vítimas golpeadas por um ghoul devem ser bem-sucedidas em um Teste de Resistência ou acabam paralisadas. Ataques realizados contra uma vítima paralisada acertam automaticamente (ela não tem direito a nenhuma Defesa), mas também cancelam o efeito. Para este ataque paralisante eles devem utilizam a Perícia Nova Garras, sendo que suas garras causam 1d10 pontos de dano.

Os poucos ghouls aventureiros existentes costumam tornarem-se bárbaros, guerreiros, ladinos e clérigos da Mãe Noite. Os cavaleiros da morte são incomuns entre eles.

Lich

Custo: Apenas em campanha.
Idade Inicial: O mesmo da raça anterior.
Atributos: +1 em todos os Atributos.
Vantagens: Focus +1 em todas as Formas e Caminhos. Imortal, Invulnerabilidade a todos os ataques (exceto Magias e armas mágicas +2 ou melhores), Proteção à Magia 3D. Imune a Esconjuro e Controle de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformações. IP natural 3.
Desvantagens: Nenhuma.

Muitos clérigos malignos e magos necromantes anseiam em encontrar os meios necessários para tornar-se um lich. Em Arton, Talude e Vectorius dividem o status de dois mais poderosos magos vivos do mundo: existem liches muito mais poderosos que eles próprios...

O lich surge do esforço de um clérigo ou mago em tornar-se um morto-vivo, mas sem perder sua memória e seus poderes mágicos. Nem todos os liches são malignos, mas a maioria o é. Um exemplo é Thanatus, o arquilich que leciona da Academia Arcana de Valkaria.

Tornar-se um lich é trabalhoso. Liches não nascem, e por isso personagens jogadores apenas podem adquirir este status em campanha, durante suas aventuras.

Para se tornar um lich primeiro o mago ou clérigo deve encontrar um outro lich e arrancar dele o segredo (o que já costuma ser por deveras difícil). A Magia Transformação em Lich tem como exigência Trevas 9 para magos necromantes ou Trevas 8 e Pontos de Fé para clérigos servos de Tenebra ou Leenn/ Ragnar. Em seguida ele deve criar um amuleto que irá mantêr sua alma. Quando o ritual se completa, o mago/clérigo torna-se um morto-vivo e pode adquirir imensos poderes.

Liches sofrem dano apenas por magias e armas mágicas com bônus de +2 ou superior. Liches também são imunes à Esconjuro ou Controle de Mortos Vivos. São imortais, e sempre retornarão à vida, a menos que o amuleto contendo sua alma seja destruído (e os liches costumam guardá-lo no lugar mais inacessível que conhecem).

As garras de um lich causam 1d6 pontos de dano mais os bônus oferecidos por FR. Liches também possuem uma IP natural igual a 3. Têm 3D de proteção à magia, apesar desta não interferir com sua própria capacidade de lançar Magias.

Liches mantêm todas as suas habilidades de clérigo ou mago de quando estavam vivos, e por isso têm muitas e muitas Magias. O único Caminho eles não podem utilizar é Luz (nem mesmo antes de tornarem-se liches).

O uso de liches naõ é recomendado à Personagens Jogadores, devido à seus grandes poderes. Além do mais, eles apenas podem adquirir este status em campanha, jamais por um custo em pontos.

Múmia

Custo: 4 pontos.

Idade Inicial: 20+3d6.

Atributos: Normais.

Vantagens: Imunidade a todos os ataques exceto fogo, Magia e armas mágicas +1 ou melhores. Toque pestilento.

Desvantagens: Maldição.

As múmias estão entre os mortos-vivos mais comuns no Deserto da Perdição, onde o embalsamento é procedimento padrão com todos os mortos dos povos do deserto, como os Sar-Allan.

A múmia é um morto-vivo de grande poder. Ela surge normalmente devido a algum tipo de maldição, que também a impede de deixar seu covil/sarcófago. Múmias sofrem dano apenas por fogo (natural ou mágico), magias e armas mágicas com bônus de +1 ou melhor.

Múmias podem usar um disfarce ilusório para se passar por pessoas comuns, mas este logo se dissipa quando recebem dano ou utilizam qualquer um de seus poderes. Muitas múmias possuem uma aura de medo: qualquer criatura que a veja deve realizar um Teste de WILL. Aqueles que falharem fogem apavorados, até que a múmia esteja distante. Funciona como a magia Pânico, mas a múmia não gasta nenhum Ponto de Magia para usá-la. Múmias com esta aura de medo têm custo extra de 2 pontos. A múmia pode adquirir esta característica mais tarde, em campanha, pagando 2 pontos de Aprimoramento.

O toque de uma múmia causa 1d6 pontos de dano, mais os bônus de FR. Para atacar elas devem utilizar a Perícia Nova Garras. Além disso, seu toque transmite uma maldição: a vítima deve realizar um Teste de CON ou sofrerá -3 de penalidade em todos os seus Atributos Físicos. Estes pontos apenas podem ser recuperados com magias como Cura de Maldições. Mortos-vivos são imunes a este toque pestilento.

Múmias nunca podem afastar-se demais de sua tumba: a cada nascer de sol, caso estejam a mais de 100m da tumba, começam a deteriorar e perder 1 Ponto de Vida por rodada até sua destruição completa. A distância pode aumentar de acordo com a idade da múmia (100 metros para cada 15 anos de idade).

Múmias normalmente tornam-se magos, cérigos da Mãe Noite e guerreiros. Outros kits são incomuns entre elas.

Vampiro

Custo: 1 ponto.

Idade Inicial: 15+3d6.

Atributos: Normais.

Vantagens: Poderes Variados.

Desvantagens: Vulnerável ao sol. Dependência.

Estes são os mortos-vivos com habilidades mais variadas. Podem surgir de muitas formas, maldições, contaminações, doenças raras e rituais malignos, apesar de a maioria adquirir esta situação a partir da contaminação por outro vampiro.

Todos os vampiros necessitam de vida humana para continuar existindo. O mais comum é que eles necessitem de sangue, mas existem aqueles que alimentam-se da alma ou partes do corpo humano ou semi-humano.

Todos os vampiros são vulneráveis ao fogo e à luz solar: em caso de exposição à luz do sol, perdem 1 Ponto de Vida por rodada até serem transformados em cinzas. O dano pode ser reduzido quando estão com alguma proteção (dias nublados, roupas pesadas, etc). Vampiros podem se fazer passar por humanos normais, apesar de seus pequenos problemas.

Vampiros podem atacar com suas garras e/ou mordida. Neste caso devem comprar a Perícia Nova Garras e/ou Mordida. As garras de um vampiro causam 1d6 pontos de dano, mais os modificadores de sua FR. A mordida causa apenas 1d3 pontos de dano (sem bônus de FR), mas costuma ser utilizada para sugar sangue e para transmitir o vampirismo.

Cada vampiro pode possuir uma grande combinação de poderes extras. Cada um destes poderes deve ser adquirido como um Aprimoramento próprio, com seu custo em pontos.

Forma de Névoa (2 pontos):

o vampiro pode se transformar em névoa, podendo voar com metade de sua velocidade em terra e não pode atacar nem usar magias, mas também apenas pode ser ferido por Magias e armas mágicas. Na forma de névoa, o vampiro também é capaz de atravessar pequenas fissuras, como fechaduras e frestas de janelas e portas.

Metamorfose (2 pontos):

Este vampiro adquire a capacidade de metamorfosear-se em um lobo das cavernas e/ou morcego gigante (cada transformação é um Aprimoramento separado). A transformação leva uma rodada inteira, durante a qual o vampiro estará vulnerável. Nesta nova forma, ele adquire todas as característica do animal (Atributos, poderes, ataques), e pode voltar ao normal quando desejar (o que também leva uma rodada inteira). A transformação pode durar quanto tempo o vampiro desejar, e uantas vezes ele quiser.

Imortal (2 pontos):

Este tipo de vampiro jamais pode ser destruído, a não ser pela luz do sol. Caso seja morto ele retorna 2d6 noites depois.

Invulnerabilidade (4 pontos):

O vampiro apenas pode ser ferido por armas mágicas com bônus de +1 ou melhores ou Magias.

Monstruoso (-1 ponto):

Este é um Aprimoramento Negativo para vampiros. Diferente do normal, eeste vampiro têm aparência repulsiva e jamais pode se passar por uma pessoa normal, sendo identificado como morto-vivo imediatamente.

Temor Vampírico (-1 ponto):

Seguindo as crendices sobre os vampiros, este Aprimoramento Negativo faz com que ele tenha aversão à crussifixos, água benta e a simples visão do fogo. Nestas circunstâncias, ele fugirá apavorado como se estivesse sob efeito da Magia Pânico.

Vulnerável a Água (-2 pontos):

Qualquer ataque baseado em Água (naturais ou mágicos) terá seu efeito aumentado em dobro. Isso não se aplica somente a água benta, mas também água comum. Quando estiver em água corrente, este vampiro sofrerá 1 ponto de dano até sua morte.

O vampirismo pode ser transmitido por qualquer vampiro, muitas vezes através de suas presas. Existem vários rituais distintos para a transformação em vampiro. Em alguns casos, uma

simples mordida de um vampiro é suficiente para transmitir a maldição. Em outros, no entanto, o ritual é mais complexo: alguns vampiros tem a necessidade de retirar todo o sangue de sua vítima, para em seguida colocar seu próprio sangue amaldiçoado em seu corpo. Vampiros que se alimentam de energias místicas (como a alma dos seres vivos) fazem o mesmo, mas colocando sua própria alma corrompida no corpo da vítima.

Vampiros podem adotar praticamente qualquer kit normalmente permitidos a humanos. Os mais comuns são clérigos da Mãe Noite, magos (muitas vezes elementalistas das Trevas e/ou necromantes) e cavaleiros da morte.

Zumbi

Custo: 0 pontos.

Idade Inicial: 15+1d6.

Atributos: -3 INT.

Vantagens: Nenhuma.

Desvantagens: Nunca ganham a Iniciativa. Má Reputação. Dependem de órgãos vivos.

Estes mortos-vivos podem surgir de muitas maneiras, como maldições ou invocações. Seus corpos ainda têm um pouco de carne, apesar desta ser pútrida e muitas vezes fétida.

Zumbis são mortos-vivos que perderam grande parte da agilidade e inteligência que tinham em vida. São pouco mais que cadáveres ambulantes. Apesar disso, existem aqueles que ainda mantêm um pouco de inteligência, e estes costumam tornar-se aventureiros ou vilões poderosos.

Zumbis precisam devorar um órgão humano vivo todos os dias, ou fica cada vez mais fraco perdendo um Ponto de Vida a cada doze horas. A maioria dos zumbis consegue apenas gemer e não falam nada. Aqueles que tornam-se aventureiros, no entanto, costumam ser capazes de falar um idioma ou mais.

Desarmados, zumbis podem atacar com as garras que causam 1d6 pontos de dano, mais seu bônus de FR. Para isso, no entanto, devem comprar a Perícia Nova Garras.

Devido à sua aparência repugnante, zumbis sofrem todos os efeitos do Aprimoramento Negativo Má Reputação. Eles também são muito lentos e movimentam-se com apenas metade de sua velocidade normal, e nunca ganham a Iniciativa. Além disso, sua Esquiva sempre é realizada como se fosse um nível mais Difícil (um Teste Normal será considerado um Teste Difícil). Por um custo de 1 ponto de Aprimoramento, o zumbi passa a ter velocidade normal, podendo realizar Esquiva normalmente, movimentar-se com velocidade normal e testa Iniciativa.

Assim como ocorre entre os ghoul, zumbis aventureiros são bastante raros. Os poucos existentes costumam tornarem-se guerreiros, bárbaros, ladinos, clérigos da Mãe Noite e cavaleiros da morte.

Ogres e Orcs

Ogre

Custo: 1 ponto.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: +3 CON, +3 FR, -2 DEX, -1 AGI, -2 CAR, -2 INT.
Vantagens: Nenhuma.
Desvantagens: Má Reputação. Não pode usar equipamentos destinados a humanos e semi-humanos devido ao tamanho muito grande do Ogre.

Conhecidos em alguns pontos como ogros, estes imensos humanóides costumam medir entre 2,5 e 3m de altura. Costumam servir como mercenários ou guardas para grandes vilões e tribos bestiais. Em Lamnor, eles representam grande força como membros da Aliança Negra.

A pele de um ogre tem coloração variada, desde um amarelo pálido até o marrom escuro. Costumam apresentar rugas por todo o corpo, muitas vezes mais escuras que a coloração de sua pele. Apresentam presas grandes, e pequenas garras.

Ogres possuem uma linguagem própria, que é na verdade uma versão rústica do idioma dos orcs.

Ogres normalmente habitam cavernas e subterrâneos, como a grande maioria dos povos bestiais. Organizam-se em tribos, normalmente liderados por um único chefe e, mais dificilmente, por um xamã (normalmente Megalokk, mas os de Allihanna também podem existir). Não desenvolvem qualquer tipo de agricultura, artesanato ou criação de animais, e por isso sobrevivem principalmente de pilhagens e caça.

São carnívoros, e muitos alimentam-se de carne humana e semi-humana (dando preferência à carne dos elfos, anões e halflings). No entanto eles também costumam aprisionar criaturas para faze-las como escravos. Ogres são muito gananciosos, e brigam entre pela posse de qualquer tesouro.

Levemente Incultos

Ogres são extremamente brutais, selvagens e lentos, no que diz respeito à inteligência. Apesar de não terem nenhuma penalidade neste Atributo, ogres são bastante ignorantes: nunca terão uma boa idéia, e sempre serão os últimos a entender a piada.

Isso não limita sua inteligência: nada impede que um ogre seja inteligente. Mas por seus modos brutais, eles raramente param para pensar em conseqüências. Entre membros de sua própria raça, ogres não são confiáveis. No entanto, todos sabem que bastam alguns prazeres (comida, armas e chances para enfrentar inimigos) para que um ogre torne-se um servo fiel.

Os ogres são facilmente manipulados por aqueles que tem a lhes oferecer uma chance de entrar em combate, seja por uma causa justa ou não.

Ogres na Aliança Negra

Em Lamnor, os ogres enchem as fileiras da famosa Aliança Negra dos goblinóides, liderada por Thwor Ironfist. Lá as tribos normalmente são lideradas por chefes ogres e clérigos de Ragnar. Como ocorre com todos os demais povos bestiais, aqui os ogres vivem na superfície, e não no subterrâneo como ocorre no lado norte do continente.

Aventureiros Ogres

Algumas vezes um ogre pode vir a separar-se de sua tribo ou comunidade pelas mais variadas razões: podem ter sido banidos, fugiram de algum tipo de vingança, não concordam com sua tribo, etc. Nestes casos, a maioria escolhe viver sozinhos, isolados em pontos distintos.

Dentro do Reinado, no entanto, alguns ogres percebem que têm muito mais a ganhar trabalhando ao lado de grupos de aventureiros, capazes de realizar feitos que eles jamais poderiam realizar, como a manipulação de magia. Devido a este fato, encontrar ogres aventureiros não é uma missão tão difícil.

Devido a sua aparência grotesca, seus modos brutais e seu comportamento, todos os ogres são tratados com desconfiança em qualquer ponto do Reinado, mesmo quando estão acompanhados de aventureiros famosos e conceituados.

Os ogres aventureiros normalmente tornam-se bárbaros, berserkers, primitivos e gladiadores. As únicas divindades que os aceitam como clérigos e xamãs são Allihanna, Megalokk, Ragnar, Keenn, Tenebra e a Divina Serpente (assim como os demais povos bestiais, os ogres costumam ser devotos da Serpente, e não de Tauron). Ogres nunca podem aprender magias, e os feiticeiros nunca foram encontrados. Eles também dificilmente tornam-se qualquer tipo de especialistas.

Ogres Marinhos

Alguns aventureiros relatam encontros estranhos com uma raça de ogres marinhos. Estes ogres têm uma pele esverdeada, com escamas e membranas entre os dedos dos pés e mãos.

Seus dentes e unhas são de uma coloração escura, seus olhos de um tom verde e com cabelos que mais lembram algas marinhas. Os ogres marinhos vivem apenas em água doce, escondidos em cavernas naturais onde a água é mais rasa.

Assim como todos os povos que habitam o Grande Oceano, os ogres marinhos necessitam de água para sobreviver: podem manter-se fora do habiente marinho por no máximo 2 horas. Passado este tempo perdem 1 ponto em cada um de seus Atributos Físicos a cada meia hora até sua morte completa.

Ogres marinhos tem o mesmo temperamento, comportamento e tamanho que os ogres terrestres. Também são ganaciosos e selvagens, vivendo da caça e pilhagem de cidades e reinos costeiros. Fora do hambiente marinho, estes ogres movimentam-se com apenas metade de sua velocidade normal. Na água, seu deslocamento não sofre nenhum modificador.

Meio-Ogre

Custo: 2 pontos.
Idade Inicial: 14+1d6.
Atributos: +3 FR, +2 CON, -1 AGI, -2 INT, -2 CAR.
Vantagens: Infravisão (20m).
Desvantagens: Má Reputação.

Apesar de ainda serem considerados raros, existem meio-ogres em Arton. Quando os ogres acasalam com os orcs geralmente dão origem a um orog. Quando acasalam com humanos ou semi-humanos (geralmente elfos e meio-elfos) o resultado costuma ser um meio-ogre.

Meio-ogres tem o mesmo temperamento cruel que os ogres, mas podem aprender a viver entre os humanos da mesma forma. São pouco mais baixos que os ogres, por volta de 2 a 2,5 metros de altura. A coloração de sua pele e cabelo é muito variável, mas normalmente são escuros. Geralmente vestem-se com peles pesadas e sujas.

Meio-ogres geralmente aprendem o idioma Valkaria, dos humanos, mas aqueles que são criados entre ogres podem aprender seu idioma. São capazes de aprender qualquer outra idioma, apesar de sua inteligência limitada.

Meio-ogres aventureiros normalmente seguem o mesmo padrão que os ogres. Geralmente são guerreiros, bárbaros, berserkers e primitivos. Jamais desenvolvem qualquer aptidão com Magia, e portanto não podem ser magos ou qualquer outro tipo de arcano. A ocorrência de feiticeiros nunca foi confirmada, mas há quem acredite que há esta possibilidade.

Por outro lado, meio-ogres podem ser servos de deuses, geralmente as mesmas permitidas aos ogres.

Orc

Custo: 1 ponto.
Idade Inicial: 16+1d6.
Atributos: +2 CON, +1 FR, -3 INT.
Vantagens: Infravisão (20m).
Desvantagens: Má Reputação.

Os orcs são os mais famosos humanóides brutais. Costumam cruzar-se com muitas outras criaturas, o que acaba gerando uma infinidade de variações, mas em geral um orc de sangue puro tem um pele de cor variando entre verde e cinza, orelhas pontudas como lobos, olhos brilhantes e de órbitas avermelhadas, presas e garras. Seu rosto muitas vezes apresenta focinho ao invés de nariz.

Orcs normalmente andam curvados, mas medem por volta de 1,70 metros de altura. Muitos têm uma testa baixa, quase achatada. O mesmo pigmento que dá sua coloração avermelhada aos olhos lhes permitem enxergar o calor dos seres vivos mesmo na escuridão total.

Os orcs sobrevivem basicamente de caça e saques. Acreditam que seu único modo de sobrevivência é através da guerra com outros povos, e costumam entrar em constante conflito com os anões para tomar posse de novos territórios subterrâneos.

O idioma utilizado pelos orcs é um dos mais comuns entre os humanóides brutais, tanto que muitas variações deste são utilizados principalmente por ogres. Esta linguagem é derivada do idioma utilizado pelos humanos e elfos. Não desenvolvem escrita, apesar de serem capaz de aprender tanto novos idiomas quanto a escrita.

Orcs alimentam-se tanto de carne de animais quanto de carne humanóide. Na ausência destas, podem alimenta-se também de vegetais. No entanto poucas são as tribos que desenvolvem algum tipo de cultivo. Como muitos povos bestiais eles têm hábitos noturnos, preferindo viver em subterrâneos e realizar seus saques e pilhagem durante a noite. No entanto, podem agir à luz do dia sem problema algum.

Todos os orcs tem um período de vida relativamente curto, vivendo em média 40 anos. Poucos ultrapassam esta média, e os mais velhos são vistos de modo indiferente.

Orcs e Anões

Como já foi dito, os orcs e anões entram em conflito com certa freqüência, devido à disputa por território. Nestas batalhas, poucas são as vezes em que os orcs conseguem sair-se vitoriosos, uma vez que costumam temer qualquer coisa ou criatura maior que eles. De qualquer forma, um líder forte ou um bom exército é suficiente para faze-los ganhar coragem.

Os hábitos subterrâneos não são a única característica comum entre orcs e anões. Assim como os anões, estes humanóides brutais têm grande talento com mineração, e são ótimos ferreiros.

Em Lamnor, muitos orcs desempenham um papel fundamental entre os soldados da Aliança Negra. Ali eles desempenham principalmente o papel de ferreiros e mineiros, além de muitos tornarem-se poderosos soldados e guerreiros.

Tribos Orcs

Os orcs costumam reunir-se em tribos, na maioria das vezes debaixo do solo, apesar de algumas localizarem-se a cima deste. Suas habitações podem variar desde pequenas vilas até grandes fortificações. Em Lamnor estas fortificações são bastante freqüentes, normalmente filiadas à Aliança Negra. No Reinado as vilas na superfície costumam ser relativamente pequenas, rústicas e primitivas. Normalmente são cercadas por paliçadas de madeira e, mais raramente, balistas e/ou catapultas, para as vilas maiores.

Tribos orc costumam ser lideradas por clérigos e xamãs dos mais variados deuses. As divindades mais comuns entre eles são Ragnar (em Lamnor, devido à influência exercida pela Aliança Negra), Megalokk, Allihanna e Divina Serpente.

As Fêmeas na Sociedade

A sociedade orc é extremamente matriarcal, onde o macho desempenha papéis importantes como soldado, guerreiro e líder. As fêmes, no entanto, costumam ter como papel fundamental a procriação, gerando em média de um a três filhos por gestação. Esta gestação costuma durar dez meses, um a mais que os humanos e semi-humanos.

Este fato, no entanto, não se aplica a todas as tribos, apenas à maioria. Em algumas comunidades, especialmente aquelas mais civilizadas, o respeito às fêmeas pode vir a existir.

Orcs Civilizados

Embora isso seja um fato bastante raro dentro do Reinado, alguns orcs podem desenvolver uma comunidade relativamente civilizada. Isso possibilita algumas vezes a relação pacífica entre os orcs e membros de outras raças, como humanos e semi-humanos. Inicialmente estas tribos eram vistas com grande desconfiança. Atualmente, no entanto, tribos de orcs civilizadas são um fato em pontos isolados do Reinado. As relações entre eles e os demais povos, no entanto, é muito delicada e isntável, podendo resultar em conflito se não houver cuidado por ambas as partes.

As relações pacíficas entre povos orcs e humanos ou semi-humanos facilita o surgimento dos meio-orcs.

Variações Orcs

Os orcs cruzam-se com várias raças, desde goblins e hobgoblins até humanos e semi-humanos. Isso costuma resultar em muitas variações.

Quando cruzam-se com raças semelhantes, como goblins, hobgoblins e bugbear o resultado costuma apresentar apenas diferenças sutis. A existência de um povo de orcs de pele azulada

é a mais conhecida em todo o Reinado. Estes orcs já foram vistos muitas vezes em Petrynia. Outras características dificilmente aparecem. Quando cruzam-se com povos humanos e semi-humanos, o resultado costuma ser um meio-orc. Estes sim apresentam uma grande diferença em relação aos orcs comuns.

Orcs Aventureiros

Poucos orcs conseguem trabalhar com membros de outras raças, mas isso não é um fato impossível.

Os orcs podem adquirir praticamente qualquer kit, apesar de magos e outros arcanos serem extremamente raros. Os tipos de aventureiros mais comuns são guerreiros (incluindo bárbaros, berserkers, primitivos, e outros), clérigos e xamãs. Entre os arcanos os mais possíveis são feiticeiros e bruxos, enquanto os outros são extremamente raros. Os orcs especialistas normalmente são ladinos (ladrões, assassinos, punguistas e outros), apesar de também existirem muitos outros.

Meio-Orc

Custo: 2 pontos.
Idade Inicial: 14+1d6.
Atributos: +2 CON, +2 FR, -2 INT, -2 CAR.
Vantagens: Infravisão (20m).
Desvantagens: Má Reputação.

Os meio-orcs surgem do cruzamento entre as raças de orcs e as raças humanas e semi-humanas. Este fato pode ocorrer de muitas formas, forçado ou pacificamente. De qualquer forma, o surgimento desta raça é considerado relativamente raro, pois o embrião humano rejeita o embrião orc (e vice-versa).

Uma mulher grávida de um meio-orc dificilmente sobrevive ao parto, devido à violência com que o bebê se movimenta, e seu tamanho superior ao de um bebê humano comum. Quando a mãe é uma orc, ocorre o contrário, muitas vezes provocando a morte do bebê. Na maioria das vezes os traços orcs são mais predominantes que os traços humanos. A intensidade, no entanto, é muito variável. Sua pele costuma ser de cor cinzenta ou esverdeada, com orelhas levemente pontudas (como meio-elfos). Têm grande quantidade de pêlos, assim como os orcs, e suas presas e garras também costumam ser grandes. Meio-orcs tem uma longevidade inferior à humana, mas superior à dos orcs. Em média costumam atingir os 75 anos, apesar de muitos ultrapassarem esta idade.

Assim como ocorre com outros povos híbridos, os meio-orcs sofrem um grande conflito de personalidade. Dificilmente relacionam-se com outros povos, uma vez que costumam não ser aceitos em povos humanos ou orcs. São tão violentos quanto os orcs, mas vivem civilizadamente com mais facilidade.

Quando se reúnem os meio-orcs costumam realizar uma festa tribal conhecida por eles como Ygkath, onde apreciam a diversão e bebidas fortes. Nestas festas o prato principal costuma ser um grande animal (normalmente um javali) e diversas bebidas orcs e humanas.

A relação entre os meio-orcs e demais povos é bastante complicada. A maioria dos humanos costuma ignora-los, tratando-os como simples bestas irracionais assim como os orcs. Os anões não apreciam a companhia de um meio-orc, e tal sentimento é recíproco. A maioria dos povos orcs dá valor às grandes capacidades dos meio-orcs, mas muitos também os rejeitam assim como os humanos.

Meio-orcs aventureiros são mais freqüentes que os orcs, especialmente aqueles criados entre os humanos, que costumam ser mais civilizados. Normalmente tornam-se bárbaros, berserkers, guerreiros e rangers, mas o único kit realmente incomum entre eles são os arcanos.

Orog

Custo: 2 pontos.
Idade Inicial: 14+1d6.
Atributos: +3 FR, +2 CON, -2 INT, -2 CAR.
Vantagens: Infravisão (20m).
Desvantagens: Má Reputação.

Os orog são um povo relativamente incomum em Arton, sendo mais comum em Lamnor. Surgem do cruzamento entre os orcs e os ogres. Em Lamnor eles costumam ter tribos próprias, apesar de muitos também serem encontrados entre as tribos de orcs e ogres. Dentro do Reinado, eles normalmente são encontrados entre as tribos de orcs.

Orogs são maiores que os orcs, mas não tanto quanto os ogres. Medem entre 1,75 e 2 metros de altura, apesar de alguns serem até mais altos que isso.

Orogs dificilmente tornam-se aventureiros, mas aqueles que o fazem normalmente tornam-se bárbaros e similares. A ocorrência de guerreiros também é conhecida. Assim como os orcs e os ogres, eles não tem afinidade com magias, e a ocorrência de arcanos é muito rara, mas não os clérigos.

Povo - Dinossauro

O povo-dinossauro são uma variedade de antropossauros que habitam lugares selvagens, em sua maioria nas florestas e montanhas de Galrasia, a ilha perdida no lado oeste do continente de Arton. Segundo alguns pesquisadores, todos os seres humanos e meio-humanos descendem dos antigos primatas que habitava Arton. Os antropossauros, por outro lado, seriam descendentes dos lagartos e dinossauros que habitavam Arton no passado. Esta mesma teoria aplica-se não apenas ao povo-dinossauro mas também aos homens-lagarto e trogloditas, entre outras espécies. Provavelmente o ancestral do povo-dinossauro seria o troodon, o mais inteligente de todos os dinossauros.

A maioria da população, no entanto, não aceita a teoria de evolução, dando força à teoria de que a vida teria surgido a partir da criação dos deuses. Seguindo esta lógica, a maioria dos pesquisadores acredita que o povo-dinossauro teriam sido criados Megalokk, mas muitos abraçaram a irmã deste deus, devotando-se à Allihanna. As dragoas-caçadoras são as únicas que não seguem este conceito, pois todos acreditam que elas seriam filhas da Divina Serpente, aquele que em Arton é mais conhecido como Tauron, o minotauro em chamas.

Características Gerais

A maioria dos antropossauros não apresenta couraça como os dinossauros, nem são protegidos por escamas. Em contrapartida, eles têm uma característica muito especial, que é a regeneração de membros amputados. Antropossauros podem regenerar seus ferimentos por mais profundos que sejam (recuperam 1 PV a cada seis rodadas).

Antropossauros que tenham membros amputados terão seu ferimento regenerado em seis rodadas. O tempo para a regeneração do mesmo depende de sua complexidade: orelhas, dedos e outros membros pequenos e de pouca complexidade crescem dentro de 1d6 semanas. Mãos e pés podem levar 1d6 meses para crêscerem novamente. Órgãos ou membros mais complexos como olhos, braços e pernas levam 2d6 meses para voltar ao funcionamento. Antropossauros que tenham seus órgãos vitais internos ou externos amputados ou feridos (como decapitação) normalmente morrem antes mesmo que o processo de regeneração tenha início. Por isso eles dificilmente sobrevivem a este tipo de ferimento. Em regras, um Personagem que já tenha alcançado os 0 PVs não voltará a se regenerar, pois já está morto.

Mais Mamíferos que Répteis

As características gerais do povo-dinossauro assemelham-se muito mais aos mamíferos que os répteis, como era de se esperar. Eles não tem vulnerabilidade ao frio, como acontece com outros sinapsídeos (trogloditas e homens-lagarto). Magias e efeitos que funcionam especificamente contra répteis não terão efeito algum contra eles.

Povo Tribal

O povo-dinossauro são, em sua maioria, tribais e selvagens. A maioria sobrevive da caça e pesca, apesar de algumas comunidades já terem provado sua capacidade em cultivar plantas e vegetais para sustento próprio.

Os antropossauros tem uma tecnologia bastante baixa, e ainda utilizam armas toscas de madeira, pedra e ossos, e poucas tribos acabaram de aprender a dominar o fogo.

Entre os antropossauros as fêmeas de todas as espécies costuma ser mais numerosa que os machos. A causa disso ainda não esta comprovada, e é alvo de muitas pesquisas de conceituados estudiosos artonianos. Entre algumas espécies, como no caso das dragoas-caçadoras, este número elevado de fêmeas e restrito de machos é tão intenso que pode vir a ameaçar a existência e continuidade da espécie.

Antropossauros Aventureiros

Antropossauros normalmente são encontrados em pontos isolados. A grande maioria deles (mais de 80%) vive em Galrasia, onde a maioria dos pesquisadores dizem ter sido seu surgimento e sua evolução a partir dos dinossauros.

Nos últimos anos, o contato com aventureiros e exploradores que chegavam à Galrasia para os mais variados motivos acabou gerando um certo interesse por parte dos antropossauros em outros costumes. Devido a isso, hoje podemos encontrar alguns membros deste povo em pontos distintos nos limites do Reinado, seja como aventureiros ou como exploradores de um mundo novo (para eles, pelo menos). A Grande Academia Arcana já teve a visita de algumas dragoas-gazelas dispostas a aprender magia com os maiores professores do mundo conhecido.

Os antropossauros normalmente resultam em aventureiros rústicos, como druidas, xamãs, rangers, bárbaros, berserkers e primitivos. O contato com outras culturas, no entanto, têm expandido seus conhecimentos e possibilitando o surgimento de muitos outros, principalmente magos e clérigos.

Ceratops

Custo: 6 pontos (5 para fêmeas).

Idade Inicial: 20+1d6.

Atributos: +4 FR, +4 CON, -3 DEX,
-2 CAR para machos; +3 FR, +3 CON, -3 DEX para fêmeas.

Vantagens: Chifres, Garras, Cauda. IP 2 natural.

Desvantagens: Acrofobia (Aprimoramento Negativo: Fobia Grave à Altura). Mau-humor para machos. As fêmeas apenas lutam em auto-defesa.

Os ceratops são os maiores antropossauros já registrados. Medem por volta de dois metros e meio de altura, apesar de muitos chegarem a até três metros e pesar quase quatrocentos quilos. A coloração de seu couro varia desde o branco até o castanho-escuro, podendo, às vezes, mostrar-se malhado.

Todos os ceratops apresentam uma grande cabeça dotada de chifres. Junto a cabeça fica um tipo de escudo ósseo, exatamente como nos triceratóps, antigos dinossauros atualmente encontrados apenas em Galrasia e, mais raramente, nas Montanhas Uivantes. Entre alguns ceratops este escudo ósseo pode apresentar uma coloração mais viva e bastante diferente. Alguns estudiosos classificam estes ceratops de escudo ósseo colorido como diferentes subespécies, enquanto outros classificam-os como uma única espécie.

Os chifres na cabeça de um ceratop podem variar em tamanho, quantidade e forma. Eles podem ser lisos e longos ou anelados, como ocorre com os carneiros. Novamente, muitos estu-

diosos classificam os ceratops pelas características de seus cornos. Existem também ceratops que apresentam estes chifres em diferentes partes do corpo, principalmente nos ombros e costas, na forma de espinhos. Ceratops podem usar seus chifres para atacar, causando dano de 1d10, sem acréscimo por parte da Força. Para isso, no entanto, devem comprara a Perícia Nova *Chifres* (DEX/0).

Ceratops são herbívoros, mas podem tornar-se agrecivos com facilidade. Em situações especiais um Personagem ceratop deve realizar um Teste Fácil de WILL para evitar ficar furioso e perder a paciência, atacando ou agredindo o causador de sua fúria. Situações especiais podem tornar o Teste mais Difícil.

Organização

Os machos ceratops são os responsáveis pela proteção de sua aldeia. Devido a este fato, eles dão grande valor à força bruta, muitas vezes tornando-se guerreiros, druidas, bárbaros e similares. Ceratops machos dificilmente tornam-se magos, mas este não é um fato incomum.

Na comunidade dos ceratops, os idosos são vistos como seres de saberodia, mas a liderança sempre é entregue ao ceratop mais intimidador e, na mairia das vezes, mais forte de toda aldeia.

Tribos destes antropossauros normalmente são encontradas no interior de florestas e/ou próximas a rios e lagos. Suas casas são bastante comuns, e sempre no solo. Ceratops têm uma grande acrofobia, que lhes impede de viver muito a cima do solo. Subir em uma árvore pode ser um grande desafio para um ceratop.

Apesar das fêmeas serem mais numerosas, isso não chega a ameaçar a existência da espécie. A família é liderada pelo macho, com seu harém de 1d6 fêmeas. Os filhotes são criados por todas as fêmeas igualmente, e também as reconhecem como tal. Algumas vezes o filhote nunca fica sabendo quem é relamente sua mãe. Ceratops atingem a maturidade aos 14 anos de idade. Aqueles que não tem família podem viver nas aldeias, mas com grande desonra. Estes ceratops são aqueles que mais facilmente tornam-se nômades e aventureiros.

Devido à sua acrofobia, os ceratops desenvolvem grande temor e respeito pelos céus. Muitos deles amam e respeitam o grande sol brilhante que paira nos céus, e por isso a ocorrência de clérigos e devotos de Azgher é bastante possível.

Subespécies

Ceratops podem apresentar grandes variações, que costumam resultar em novas subespécies, de acordo com a análise de alguns pesquisadores. Existem relatos, inclusive, de ceratops que não apresentam chifres ou espinhos pelo corpo. Os espinhos no corpo do ceratop podem ser usados para atacar, mas para isso deve-se usar a Perícia Nova *Garras* (DEX/DEX), que causam dano igual a 1d6 mais os bônus oferecidos por Força.

O cruzamento entre ceratops de diferentes subespécies sempre resulta em filhotes férteis, não híbridos.

Fêmeas Ceratops

As fêmeas ceratops são muito diferentes dos machos. São dóceis e mansas, luando apenas em caso de auto-defesa. São submissas aos machos, sem jamais importar-se com esta condição. Aquelas que demonstram-se "rebeldes" ou "agrecivas" podem ser vistas com maus olhares. Personagens Jogadores devem pagar 1 ponto de Aprimoramento extra para ceratops fêmeas na-submissas.

Na comunidade ceratop, as fêmeas são mais numerosas, mas não ao ponto de ameaçar a espécie. Elas são responsáveis pela colheita, normalmente penetrando nas florestas acompanhadas de alguns machos soldados. Bastante inteligentes, elas normalmente selecionam os brotos mais crescidos, deixando que os mais novos creçam e se desenvolvam. Fazem isso para evitar que os recursos naturais esgotem-se.

No harém de um macho sempre haverá uma favorita, que pode ser eleita por sua aparência, talentos no preparo da alimentação, ou outros fatores diversos. Há grande competição entre as fêmeas para tornarem-se favoritas, mas nunca como inimigas reais.

Dragoas-Caçadoras

Custo: 3 pontos.
Idade Inicial: 8+1d6.
Atributos: +3 AGI, -2 INT.
Vantagens: Garras. Enxergam no Escuro. IP natural 1.
Desvantagens: Envelhecem aos 25 anos.

As mais famosas, agrecivas e perigosas entre todos os povos antropossauros, as droagoas-caçadoras estão no topo da cadeia alimentar de Galrasia, lugar onde habitam.

A primeira vista, sua aparência pode confundir um desinformado: medem cerca de 1,60m de altura, e pesam por volta de 60kg. Seu pescoço é longo, e sua cabeça é felina, com traços reptilianos. A pele costuma ser de uma coloração marrom, ou marrom-escuro, apesar de algumas apresentarem uma coloração mais clara. Seus olhos são brilhantes, normalmente amarelo, como uma leoa. Por detrás de sua cabeça ergue-se uma espécie crista de uma coloração pouco mais clara que sua pele. Esta crista segue pelo pescoço, e ergue-se quando as drogoas estão excitadas.

Apesar de parecerem simples mulheres-lagarto, as droagoas-caçadoras são muito pior do que isso. São ágeis, velozes, agrecivas, graciosas e mortais. Vivem a maior parte de sua vida nas árvores, onde observam sua presa.

Por estarem no topo da cadeia alimentar, as dragoas-caçadoras caçam qualquer criatura, mas não são caçadas por ninguém. Representam o status máximo na sua sociedade. Devido a isso, são extremamente auto-confiantes, e julgam-se as rainhas da selva, soberanas em seus habitats. Jamais aceitam uma derrota, preferindo sua morte. Atacam imediatamente qualquer inimigo, sem dar importância alguma à qualquer conseqüência. Dragoas-caçadoras são totalmente imunes a qualquer tentativa de intimidação (a não ser por Magia), e recuam apenas quando muito feridas, e somente contra adversários claramente superiores.

Apesar disso elas são sensatas, e podem desenvolver grandes planos e armadilhas para destruir sua presa, apreciando muito a tocaia. Quando estão em grupo (o que é bastante comum) elas costumam realizar um truque muito semelhante ao dos leões: uma delas afugenta sua caça em determinada direção, onde as outras esperam para atacar. Outra tática muito utilizada (especialmente contra alvos maiores) é seguir sua vítima, atacar e recuar, esperar sua regeneração e atacar novamente: vencem seus adversários mais fortes quebrando sua resistência física, aos poucos.

Contra alvos mais experientes (como aventureiros), as caçadoras costumam realizar uma tática bastante peculiar e perigosa: uma delas ataca o mais fraco do grupo, servindo como isca. Quando o restante do grupo estiver cercando a dragoa isca, as demais saltam para atacar pelas costas! Muitos aventureiros pereceram nas garras destas criaturas desta forma, sem nunca entenderem o que aconteceu...

Dragoas e a Divina Serpente

A fúria das dragoas-caçadoras deve-se principalmente à sua crença religiosa. Estas antropossauras são devotadas ferrenhas da Diina Serpente, Deusa da coragem e da força.

Na verdade por muito tempo acreditou-se que a Dinia Serpente seria uma Deusa maior no Panteão artoniano. Quando os primeiros contatos com os minotauros de Tapista iniciaram-se, os estudiosos descobriram a existência de um outro Deus que representava exatamente os mesmos conceitos: Tauron, Deus da força e coragem. Como não existem dois Deuses representando os mesmos conceitos, os pesquisadores desenvolveram duas teorias diferentes: ou a Divina Serpente adorada pelas dragoas-caçadores é uma divindade menor, ou Divina Serpente e Tauron são a mesma divindade, adorada sob pontos de vistas diferentes.

O fato é que todas as dragoas-caçadoras são devotas da Divina-Serpente. Diferente dos humanóides civilizados, elas acreditam que sua Deusa vive dentro de seus corações, em uma caverna em eternas chamas. Por isso elas não temem nada, pois carregam sua Deusa no coração!

A Divina Serpente (e também Tauron) apresenta um conceito bastante peculiar e confuso de se compreender. Segundo ela, os mais fortes sempre devem dominar os mais fracos. Por outro lado, os mais fortes devem também proteger os mais fraco, com suas vidas se necessário. E estes mais fracos devem agradecer esta proteção, na forma de escravidão.

O orgulho e auto-confiança das dragoas faz com que desprezem completamente armas de ataque à distância. Utilizar este tipo de armamento é uma prova de covardia completa. Elas também não usam armaduras, a menos que seja construídas com couro ou pele de animais que elas mesmas mataram. Costumam construir armaduras rudimentares, feitas com carapaça de insetos gigantes e outros animais que habitam a ilha de Galrasia.

Escravidão

Existe somente uma coisa que as dragoas-caçadoras apreciam muito mais do que o combate e a morte de seus adversários: a tortura de suas escravas. Dragoas gostam de escravizar antropossauras ou fêmeas de qualquer espécie humanóide para tê-las como escravas. As escravas passam praticamente o tempo inteiro amarradas. São protegidas, alimentadas e bem cuidadas, de acordo com as obrigações da Serpente. Em troca disso, elas exigem somente uma coisa de suas escravas: elas devem sofrer, sangrar e gritas pelo resto de suas vidas.

Apesar de para nós, povos civilizados, parecer algo brutal, as dragoas não odeiam suas escravas. Para elas, as escravas são fetiches, verdadeiros tesouros que devem ser conservados, mesmo que isso custe sua vida ou a de seus filhotes. Para elas, é inclusive uma honra morrer protegendo sua escrava.

Amarrar suas escravas é uma arte entre as dragoas-caçadoras, que gostam de inventar posições, desenhos e diferentes tipos de nós. É até comum vermos dragoas admirando uma escrava aprisionada, como se admirasse um quadro ou escultura. Para este fim elas usam uma corda especial, capaz de apertar suas vítimas sem machuca-las. Estes fios são elásticos, e confeccionados com uma seda especial encontrada em algum ponto distante, um lugar sagrado para as dragoas. Elas viajam até este ponto apenas uma vez a cada várias gerações, pois é um trajeto difícil e perigoso.

Novas escravas costumam ter seus chifres, cristas e adornos cortados, para torna-las mais submissas e inofensivas. Estas partes arrancadas podem, mais tarde, serem usadas para criar adornos à dona da escrava. Geralmente depois de um ano de sua captura, a escrava esta pronta para participar da Cerimônia, apesar de muitas vezes as drogoas anteciparem tal acontecimento. Durante a Cerimônia, a escrava será apresentada à Divina Serpente, única criatura que as dragoas-caçadoras realmente respeitam. Durante a Cerimônia, a escrava é aprisionada, e sangra até perder seus sentidos. O sangue é totalmente consumido pelas dragoas-caçadoras, que acabam adormecendo.

Neste momento, a escrava e as dragoas compartilham de um sonho, onde encontram-se na grande caverna em chamas, habitada pela Divina Serpente. Este encontro costuma ser terrível para as escravas, que geralmente ficam completamente enlouquecidas, e tornando-se escravas fiéis por toda sua vida restante. Em regras, a escrava que passe pela Cermônia deve realizar um Teste Difícil de WILL para evitar os efeitos. É difícil dizer se tais acontecimentos são mesmo apenas um sonho ou realidade. Nem as próprias escravas que resistiram aos efeitos conseguem explicar.

Dragões-Caçadores

Diferente do que acontece com os demais antropossauros, muitas tribos de dragoas-caçadoras correm grande risco de extinção. Aqui os machos da espécie são tão raros que podem ameaçar a completa extinção.

Por isso, os machos são muito valorizados na sociedade das dragoas. Eles jamais podem lutar, são utilizados apenas com o objetivo de procriação. Eles nunca podem participar de caçadas nem deixar a tribo. Seu status na sociedade é puramente para procriação, pois sua palavra e seus comentários são completamente ignorados. Como nunca aprendem a saltar e agir rapidamente, os machos da espécie não possuem bônus em AGI. Machos estérei normalmente são mortos, a menos que provem ser úteis como guerreiros e caçadores. Mesmo assim ele não é treinado na infância.

Quando atinge seu período fértil, uma fêmea deve lutar com outras fêmeas pelo direito de acasalar-se com os poucos machos existentes na tribo. As vencedoras ganham o direito de copular, e se engravidarem darão à luz um único filhote. A gestação dura entre quatro e cinco meses, e neste período a dragoa costinua a realizar as mesmas tarefas de sempre: para elas se seu feto não sobreviver, significa que é fraco demais e não merece viver.

Entre os filhotes 90% são fêmeas. Quando bebê ele é quadrúpede, parecendo um felino. Diferente do que se possa pensar, as dragoas não cuidam de seus filhotes. Quando nascem eles são entregues a uma criatura espécifica, conhecida como Mãe. Muitas julgam esta condição uma maldição, pois não podem lutar. A Mãe normalmente é a mais velha da tribo, que vive com as crias em uma grande cabana.

Aos nove anos a dragoa atinge a puberdade e deve passar por um ritual para tornar-se adulta: deve derrotar, sozinha, uma criatura mais forte, geralmente uma centopéia gigante. Apenas quando adulta a caçadora pode ter sua própria cabana.

Sociedade

A liderança da tribo ou aldeia das dragoas-caçadoras é decidida através de combates. Qualquer caçadora adulta pode desafia a líder para tomar seu lugar, mas raramente fazem isso (a menos que percebam que a atual líder é fraca e não merece sua posição).

Uma líder tem grandes privilégios. O maior deles é que ela tem o direito de acasalar-se com os machos da tribo mesmo quando não esta em seu período fértil. Ela também é a única na comunidade que pode deixar a aldeia sozinha.

Dragoas-caçadoras organizam-se em aldeias ou tribos, sempre no topo das árvores mais altas de todo o lugar. Suas caba-

nas são rústicas, normalmente construídas com o casco de tartarugas gigantes ou tatu-montanhas. Aliás, esta criatura é comumente utilizada como meio de transporte pelas dragoas. Para carregar objetos grandes demais até o topo das árvores, elas utilizam roldanas, um tipo de elevador primitivo.

As tribos e aldeias são compostas basicamente por guerreiras da Serpente e clérigas da Serpente. As mais velhas serão sempre a Mãe e a drogadora, responsável pelos cuidados das dragoas (e, mais uma vez, uma posição maldita para elas).

Quando ocorre alguma invasão por parte de aventureiros ou exploradores, as dragoas ficam estarrecidas e surpresas, ao ponto de que "talvez" aceitem dialigar com os invasores. Elas jamais pensariam que qulquer criatura fosse capaz tamanha ousadia. Ficam preocupadas, principalmente com suas escravas, os machos e os filhotes, nesta ordem.

Dragoas Aventureiras

Uilizar dragoas-caçadoras (ou dragões) como Personagens Jogadores será uma tarefa difícil. A maioria vive apenas em Galrasia, a ilha pré-histórica. È raro encontra-las no continente.

Os kits mais comuns entre as dragoas-caçadoras é guerreiro da Serpente e clérigo da Serpente. Na vila também haverá sempre ao menos uma drogadora. Outros kits serão extremamente raros. Mesmo assim, elas sempre serão devotas da Divina Serpente. Como nunca podem utilizar armas de ataque à distância, kits que utilizem principalmente ataques à distância (como arqueiro) são completamente proibidos.

Utilizar dragões-caçadores é uma tarefa ainda mais difícil. Além de sua inferioridade em relação às fêmeas, os dragões normalmente não podem caçar nem abandonar a vila, a menos que sejam estéreis. Poderiam haver, no entanto, dragões fugitivos, que abandonaram sua vila na infância e agora fogem de suas caçadoras. Estes, no entanto, sempre serão caçados pelas fêmeas.

Planador

Custo: 2 pontos.

Idade Inicial: 8+1d6.

Atributos: +1 AGI, -1 INT.

Vantagens: Garras. Pode planar com velocidade 5m/s. IP natural 1. +10% em Furtar e Furtividade.

Desvantagens: Envelhecem aos 25 anos. Já iniciam com o Aprimoramento Negativo Cleptomaníaco (que não contam em seu limite).

Planadores, até onde se sabe, não são exatamente antropossauros, mas compartilham de algumas características com os pteros. São também um povo sauróide como os homens-lagarto e trogloditas, mas não possuem qualquer vulnerabilidade ao frio. Planadores normalmente habitam as florestas, diferente dos pteros que geralmente preferem montanhas e praias. Também possuem asas, mas estas são diferente dos antropossauros voadores: ao invés de braços transformados, planadores têm asas semelhantes a membranas que prolongam-se de suas costelas. Estas asas não lhes permite realmente voar, apenas planar. Por isso normalmente habitam lugares altos, de onde podem pegar impulso.

Costumes e Cultura

De modo semelhante aos pteros, os planadores não formam bandos ou sociedade. Vivem em casais em seus ninhos. Estes, no entanto, não formam casais, apenas na época de cuidar dos filhotes. Diferente dos antropossauros, também, planadores têm um idioma e adotam nomes.

Planadores são extremamente curiosos, sendo atraídos por qualquer coisa interessante: objetos, criaturas, e qualquer conhecimento. Objetos coloridos e brilhantes são os que mais lhes interessa. Têm como gosto decorar os ninhos com tais objetos. Por isso muitos planadores são ladrões por natureza, e os poucos aventureiros normalmente seguem esta carreira. Apesar disso, dificilmente preservam os conhecimentos obtidos.

Assim como os antropossauros, planadores vivem por menos tempo que um humano normal. A maioria atinge apenas os 25 anos.

Planadores podem atacar com suas garras causando 1d6 pontos de dano. Para isso, devem comprara a Perícia Nova Garras DEX/DEX. Diferente dos pteros, planadores não tem mãos toscas, e podem usar qualquer objeto normalmente.

Aventureiros

Planadores aventureiros são raros. Estas criaturas normalmente são encontradas em Galrasia, dividindo terreno com dinossauros, sauróides e antropossauros. No continente eles são muito raros.

Os poucos aventureiros existentes normalmente são ladrões. Aqueles que não seguem esta profissão, normalmente terão algumas Perícias ladinas. Apesar de acumularem conhecimento, planadores não os preservam. Por isso nenhum deles tem habilidades para tornar-se arcanos. O único tipo de arcano que pode vir a existir são feiticeiros, e masmo assim serão raros (aumente o custo deste kit). Como clérigos ou druidas, eles normalmente voltam-se para deuses naturais, como Allihanna e Megalokk. Devotos de outras divindades são raros.

Ptero

Custo: 1 ponto.

Idade Inicial: 8+1d6.

Atributos: -1 CON, -1 FOR, +2 AGI, -2 INT.

Vantagens: Garras. Aprimoramentos Senso de Direção e Sentido Aguçado (Visão) gratuitamente. Pode voar com velocidade 10m/s. Parceiro.

Desvantagens: Envelhecem aos 25 anos. Não possuem manipuladores.

Estes são, até o momento, os menores antropossauros já registrados pelos estudiosos e exploradores da Academia Arcana. Os mais altos alcançam 1,5 metros de altura. Parecem mirrados e fracos, mas são dotados de asas, na verdade braços transformados cujo dedo mínimo é muito extenso. Este dedo é aquele que dá sustentalção à toda asa. Também apresentam uma crina e uma cauda em forma de ferrão ou folha (ambos cartilaginosos) que lhes concede estabilidade durante seu vôo. Sua pele é lisa e macia, com um penugem bastante fina. A coloração normalmente varia entre castanho e castanho escuro.

O corpo de um ptero é magro e de aparência frágil. Isso lhes permite ser ágeis e rápidos. O grande problema de suas asas é que elas não crescem de suas costas, mas de suas mãos. Por isso eles têm mãos toscas, e que dificilmente podem ser usadas como manipuladoras. Para qualquer tarefa que envolva utilizar

as mãos, pteros realizam seus Testes com penalidades de -30% (em geral estes testes aplicam-se a todas as Perícias baseadas em DEX). Por outro lado eles podem voar com uma velocidade igual a 10m/s, mas precisam de uma área igual ao dobro de sua altura para decolar. Este é o tamanho aproximado de suas asas.

Pteros têm garras nas mãos e nos pés, e podem usa-las para atacar (neste caso deve-se utilizar a Perícia Nova Garras – DEX/DEX). As garras não estão submetidas às penalidades pela falta de manipuladores, e causam dano de 1d3+1 mais os bônus oferecidos por Força.

Entre todos os antropossauros, os pteros são aqueles que levam mais tempo para regenerar seus ferimentos. Eles recuperam-se levando o dobro do tempo em relação aos demais antropossauros.

Características de Pássaro

Assim como a grande maioria dos animais aéreos, os pteros tem uma visão muito mais avançada que a maioria das criaturas. Eles enxergam com muito mais precisão que os demais antropossauros. Seus olhos costumam ser amarelados, lembrando muito os olhos de uma águia. Esta visão é especialmente vantajosa quando estão sobrevoando rios e lagos em busca de peixes para alimentar-se.

Além de sua visão bastante superior, pteros são dotados de um grande senso de direção, podendo localizar-se facilmente.

Pteros vivem em bandos como muitas aves, mas não formam qualquer tipo de sociedade. Habitam os mais altos rochedos e árvores existentes, normalmente próximos a rios e lagos, e são encontrados juntos por coincidência. Os casais preocupam-se somente um com o outro e com sua cria, não se interessando pelos problemas dos demais pteros. Tanto isso é verdade que eles nem desenvolvem idioma. O único momento em que eles unem-se é quando devem enfrentar uma ameaça comum, como um predador.

Estes são também os mais primitivos entre os antropossauros. Não desenvolvem armas ou ferramentas. A única "ferramenta" que utilizam são as rochas e pedras, usadas para quebrar conchas que capturam. A única curiosidade que são capazes de construir são seus próprios ninhos. É verdade, no entanto, que alguns pesquisadores tiveram encontros com bandos de pteros pouco mais desenvolvidos, capazes de lidar com fogo e construir ferramentes rústicas. Estes, no entanto, não constituem a maioria da espécie.

Uma outra grande curiosidade sobre estas criaturas é que eles não têm nomes, visto que o casal sempre é capaz de reconhecer o parceiro em qualquer situação. Provocar um membro desta raça também mostra-se uma tarefa quase impossível: bastante ignorantes, os pteros não sabem o que é insulto, e jamais irritam-se contra provocações. Eles também não desenvolvem idiomas, visto que comunicam-se com seus parceiros por um tipo de telepatia.

Parceiros Eternos

A característica mais marcante, cientificamente, nestes antropossauros é o fato de que nesta espécie existe um certo equilíbrio entre os machos e fêmeas, coisa incomum entre antropossauros. Pteros vivem sempre em casais, e são muito ligados um ao outro. Um ptero não se importaria de sacrificar sua própria vida em defesa do(a) parceiro(a). Eles permanecem unidos, até que a morte os separe – literalmente.

A poderosa ligação entre os casais lhes possibilita saber exatamente em que direção e distância esta o outro. Caso estejam no mesmo campo de visão, podem compartilhar pensamentos, sem a necessidade de nenhum sinal. Mas esta grande ligação tem seu preço.

Caso o parceiro de um ptero (macho ou fêmea) vier a morrer, ele será abatido por uma forte crise traumática. O Personagem deve imediatamente realizar um Teste Difícil de WILL, para evitar um total desânimo. Um ptero que falhe neste teste não dará valor algum à vida, e é comum que muitos venham a cometer suicídio. O teste deve ser realizado a cada dia após a separação, sendo que cada dia subseqüente oferece um bônus de +10%. Quando o Teste tornar-se um Teste Normal, o ptero não precisará mais realiza-los. Ocasionalmente eles escolhem novos parceiros depois da recuperação.

Pteros podem abandonar sua perceiro de forma voluntárias, mas sofrem os mesmos males. Este tipo de acontecimento é extremamente raro. Pteros são completamente imunes a sedução, seja natural ou mágica. Eles têm olhos apenas para seu parceiro(a), sem dar qualquer atenção a outros indivíduos.

Quando se cria um Personagem Jogador ptero, o Mestre deve criar seu parceiro, que na maioria das vezes será um NPC.

Reprodução

Em média, pteros reproduzem-se uma vez por ano. Seis meses após a gestação, a fêmea põem de um a quatro ovos. Os filhotes quebram a casca dos ovos minutos depois da postura, visto que já estão formados.

Nas primeiras semanas o bebê é amamentado pela mãe, enquanto o macho caça para alimentar a esposa. Quando os filhotes estão maiores os pais alimentam os filhos com peixe através de regurgitação. Neste período eles revezam o defesa do ninha e a pesca. Aproximadamente dois meses depois o filhote tem o mesmo tamanho que um pequeno pterodáctilo (um metro de altura), e começa a aprender o vôo. Continuam a viver com os pais por mais ou menos seis ou sete meses até atingirem a idade adulta e a postura de antropossauro. Aos nove anos eles atingem a idade adulta e começam a procurr por suas parceiras ou parceiros.

Pteros Psi

Os pteros tem pouca aptidão com Magia. No entanto, a ocorrência de pteros com poderes psíquicos é bastante comum. Os psíquicos são mais comuns que os magos. Estes pteros normalmente são respeitados por todos os bandos, tratados como xamãs. Regras para poderes psíquicos são explicadas no livro **Invasão**.

Pteros Aventureiros

É raro que pteros tornem-se aventureiros. Isso normalmente acontece depois de terem recuperado-se da perda de um parceiro, ou quando o casal age junto.

Quando tornam-se aventureiros, pteros normalmente optam por serem ladinos (os mais comuns são ladrões). Além deste os mais comuns são guerreiros, primitivos e heróis dos ventos.

Entre os servos dos deuses, os mais comuns são druidas e xamãs de Allihanna e clérigos de divindades menores que normalmente representam criaturas aladas. Clérigos de outras divindades são extremamente raras, normalmente como resultado de seu convívio com outras culturas.

Pteros arcanos são extremamente raros, raramente tendo Focus superior a 3 (a menos que sejam clérigos).

Veloci

Custo: 2 pontos.
Idade Inicial: 10+1d6.
Atributos: -1 CON, +2 AGI.
Vantagens: Chifres. Em corrida, pode quadruplicam sua velocidade normal. Super-salto. Aprimoramentos Sentidos Aguçados (visão e olfato) gratuitamente.
Desvantagens: Envelhecem aos 38 anos.
Covardia e Pacifismo.

Velocis são altos e magros, com uma pele azul-acinzentada. Apresenta também várias manchas escuras por diferentes áreas do corpo, especialmente em volta aos olhos e nos braços e pernas. Velocis apresentam chifres voltados para trás da cabeça, sendo maiores nos machos que nas fêmeas. Também apresentam crina, logo abaixo doschifres, e uma cauda curta. Alguns indivíduos apresentam uma crina pequena na cauda.

Os chifres normalmente são pequenos demais para atacar, mas alguns machos nascem com chifres maiores. Os machos são os únicos que podem comprar a Perícia Nova Chifres DEX/DEX, causando dano de 1d10.

A característica mais marcante entre os velocis é sua incrível velocidade. Para eles a corrida é uma defesa, visto que dificilmente entram em combate. Teoriacamente os velocis teriam evoluído a partir dos *Struthiomimus*, um tipo de dinossauro antílope que ainda pode ser encontrado em alguns pontos de Galrasia.

Em corrida, velocis podem atingir quatro vezes mais velocidade que um humano normal. Isso, no entanto, aplica-se somente à linha reta. Em curvas, manobras ou ângulos sua velocidade é normal. Seguir por corredores cheio de caminhos, por exemplo, não aumenta sua velocidade. Pela mesma razão, velocis recebem um bônus de +30% em seus Testes de Esquiva e qualquer outro para desviar de objetos. Este bônus aplica-se somente se o indivíduo tiver uma área de no mínimo 2m de raio para se deslocar.

Da mesma forma, velocis são capazes de grandes e incríveis saltos. Geralmente eles podem alcançar o dobro da distância normal com a Perícia Salto. Um Teste Difícil pode ainda aumentar a distância em quatro vezes. Outra característica marcante na espécie é o fato de eles serem extremamente tolerantes à dor. Um veloci seria capaz de atravessar um espinheiro sem sofrer grandes dores. Isso se deve, talvez, à sua exposição ao ar livre, por picadas de mosquitos e arranhões ocasionais em suas corridas. Diferente dos demais antropossauros, os velocis comunicam-se quase totalmente por sons ao invés de gestos. Isso possibilita que indivíduos de outras raças aprendam seu idioma mais facilmente.

Sociedade e Comportamento

Velocis são nômades. Colhem tudo o que precisam, e quando os recursos terminam, seguem para outra área. Organizam-se em grupos com não mais de 36 indivíduos.

Neste meio tempo os veloci constroem acampamentos temporários quando há necessidade (em estações mais rigorosas, por exemplo), mas jamais permanecem por muito tempo em um mesmo lugar. Neste ponto eles parecem gafanhotos: devoram todos os recursos de uma região, e quando eles acabam, seguem para outro lugar. Alimentam-se de qualquer matéria vegetal, inclusive madeira, caso haja necessidade. Os machos costumam ser caçadores, mas não alimentam-se da carne. Apenas recolhem os ossos, couro e outros materiais que podem servir-lhes como matéria-prima e como ingredientes paras as magias realizadas pelas fêmeas. Seu armamento mais comum são arcos e flecha, escudos pequenos, lanças e outras armas que recebem benefício por uma alta destreza e agilidade.

Fêmeas velocis são totalmente incapazes de lutar, apesar de serem capazes de usar Magias (dando preferência à Magias de proteção e defesa). Para proteger os filhotes, elas normalmente atraem a atenção dos predadores sobre si mesmas. Os machos normalmente não lutam, preferindo fugir. No entanto eles podem lutar para proteger sua fêmea e cria, e em situações extremas. Por livre e expontânea vontade, um Personagem veloci precisa realizar um Teste de WILL para ser capaz de lutar.

Religião

A religião dos velocis é completamente diferente de qualquer outra espécie de Arton. Muitos indivíduos tornam-se devotos ou mesmo druidas e clérigos de deuses como Allihanna, Marah, Lena e outros. A maioria, no entanto, acredita no Grande Espírito.

Os velocis acreditam em um tipo de alma imortal: para eles suas atitudes em Arton irão definir o destino de suas almas quando alcançarem o mundo dos mortos. Lá eles são julgados por seus atos e aqueles que são abençoados seguem para o céu, enquanto aqueles que foram amaldiçoado serão lançados no inferno de chamas. Para elas a caverna habitada pela Divina Serpente é o próprio inferno, e as dragoas-caçadoras foram enviadas à Arton para punir os pecadores.

A grande divindade para os velocis é o Grande Espírito, o juiz, aquele que escolhe o destino de suas almas. Existem clérigos do Grande Espírito (como as sacerdotizas responsáveis pelos "casamentos"). Estes clérigos, no entanto, não tem nenhum Poder Garantido e suas únicas Obrigações e Restrições é que não podem utilizar armas cortantes ou perfurantes. Em regras, um servo do Grande Espírito segue as regras para o Clérigo do Panteão.

Matriarcais

Existem velocis magos, mas a maioria são fêmeas. As mulheres são aquelas que mais facilmente tornam-se magas, feiticeiras e bruxas. Os machos são mais incomuns, mas não inexistentes. Para os velocis, os espíritos são responsáveis por todos os elementos existentes, liderados pelo Grande Espírito. Aqueles que controlam Magia terão um status maior em sua comunidade, por isso as fêmeas normalmente são superiores aos machos.

Os bandos sempre são liderados por uma sacerdotiza (como são chamadas as fêmeas capazes de usar Magia, seja ela arcana ou divina). As sacerdotizas que demonstram maiores poderes são consideradas sumo-sacerdotizas, e jamais são questionadas.

Em bandos maiores podem ocorrer mais de uma maga com poderes para ser uma sumo-sacerdotiza. Nestes casos raramente há uma disputa: na maioria dos casos uma delas aceita partir com qualquer outros que decidam segui-la. Outra opção é que uma delas aceite esperar por sua vez na comunidade.

Velocis Aventureiros

Talvez por sua facilidade com as línguas os velocis são aqueles que mais facilmente são encontrados no continente. A Grande Academia Arcana tem recebido a visita de muitas fêmeas dispostas a aprender Magia na instituição.

Os velocis machos normalmente são guerreiros, caçadores, bárbaros, primitivos e rangers. As fêmeas normalmente são clérigas e magas. Devido à sua incapacidade de lutarem, as fêmeas nunca tornam-se guerreiras de qualquer tipo. Tanto machos quanto fêmeas também costumam ser nômades.

Povo - Fada

Fadas são criaturas mágicas que habitam a natureza. Elas existem em diversos tipos e tamanhos, dividindo-se em diferentes espécies. Mas todas são conhecidas coletivamente como fadas.

O povo-fada, segundo a maioria dos pesquisadores, foi criada por Wynna, Deusa da Magia. Por isso, não é raro encontrar devotos à Deusa da Magia entre elas. Outros pesquisadores, que aceitam a hipótese desenvolvida por Vectorius, de que a Magia é uma força natural e não criada por uma divindade, dizem que o povo-fada são criaturas naturais, que surgiram através de forças místicas da natureza.

Fadas podem ser encontradas em qualquer lugar de Arton, mas a maior concentração fica em Pondsmânia, um reino localizado na parte nordeste do Reinado. Esta é a capital de todas as fadas, um reino totalmente florestal. Apesar de o reino ser muito bem conhecido por todos, a maioria dos regentes próximos ignoram sua existência. Confrontos com o povo-fada jamais ocorreram, e provavelmente jamais ocorrerão. São um povo pacífico, que não desenvolve relações com reinos vizinhos.

Por sua natureza altamente Mágica, todas as fadas possuem algumas habilidades mágicas, por mais miseráveis que sejam. Além disso elas nunca têm proteção extra contra Magias. Em jogo, membros do povo-fada jamais podem comprar o Aprimoramento Resistência à Magia, e aqueles que não possuem Poderes Mágicos sempre terão o Aprimoramento Afinidade com Magia, devendo pagar o custo normal por este.

Brownie

Custo: 2 pontos.

Idade Inicial: 16+1d6.

Atributos: +1 AGI.

Vantagens: Podem usar Proteção Mágica, Luz, Ilusão Avançada e Imagem Turva como habilidades naturais, uma vez por dia.

Desvantagens: Não podem usar Magias ofensivas. Incapazes de ferir criaturas. Apenas podem usar equipamentos feitos para eles próprios.

Segundo a maioria, brownies são um tipo de híbrido entre halflings e o povo-fada, uma vez que compartilham de algumas características físicas. Medem por volta de meio metro de altura e têm uma pele morena com olhos de cores claras. Suas roupas geralmente são feitas com linho, bem trabalhadas e coloridas. Eles geralmente carregam pequenas sacolas de couro contendo ferramentes, para consertar objetos.

Seu modo de vida também é uma mistura entre os dois povos: podem desenvolver uma comunidade própria, vivendo em regiões agrícolas e colhendo seu próprio sustento; ou podem viver entre os halflings em Hongari ou o povo-fada de Pondsmânia, geralmente entre os sprites. Brownies são muito silvestres, e dificilmente estabelecem-se em grandes cidades. Uma comunidade élfica também seria uma boa habitação para brownies. Isso é, se existisse uma comunidade élfica...

Brownies têm um idioma próprio, mas também podem aprender a linguagem dos demais membros de povo-fada e dos halflings. O idioma élfico também é comum entre eles. Mais raramente, brownies podem aprender o idioma humano (Valkar).

Completamente Pacíficos

Brownies são curiosos e aventureiros por natureza, coisa que os assemelha muito aos halflings. Têm um espírito aventuresco e um bom coração. No entanto, brownies são totalmente incapazes de causar qualquer mal a uma criatura viva: não podem caçar, lutar ou ferir outras criaturas. Suas mentes simplesmente não entendem este tipo de atitude. Para se defender eles confiam unicamente em suas habilidades mágica, que nunca causam dano, mas são capazes de distrair e confundir seu alvo.

Brownies podem usar as Magias Proteção Mágica, Luz, Ilusão Avançada e Imagem Turva como se fossem habilidades naturais (sem gastar Pontos de Magia), uma vez por dia cada. Para fins de efeitos, o brownie terá Luz 6 e Ar 4 para estas Magias. Note que ele NÃO têm estes Focus, e se forem arcanos devem pagar pontos de Focus e de Magia normalmente para utilizar qualquer outra Mágica. A duração máxima para estes efeitos que o brownie é capaz de criar é de uma hora.

Brownies são pequenos como halflings, e por isso apenas podem utilizar equipamento e vestimentas feitas especificamente para eles ou para criaturas pequenas (como os próprios Pequeninos).

Sociedade

Brownies podem viver entre outros membros do povo-fada ou entre halflings, ou mesmo desenvolverem uma comunidade própria. Quando vivem entre outros povos, brownies geralmente desempenham algumas tarefas para o povoado, tomando aquilo que precisa. Ele poderia, por exemplo, tirar o leite das vacas de um fazendeiro e levar um pouco para si próprio.

Brownies desenvolvem um estranho laço de amizade com cães e outros animais domésticos. À noite, eles são capazes de entrar nas casas sem que estes animais se importem com o fato. Isso, claro, não se aplica a monstros e criaturas não naturais.

Quando entram nas casas, brownies normalmente desempenham algumas tarefas, como assar pães, remendar roupas, tecer, e em troca levam um pouco para seu sustento. Uma lenda diz que as pessoas jamais devem mencionar os brownies a outros que não sejam da casa, caso contrário eles nunca mais retornam. Esta história nunca foi confirmada ou negada por um deles.

Broenies alimentam-se somente de frutas e vegetais. Normalmente aproveitam alimentos que os humanos e semi-humanos considerariam impróprios para sustento. Eles poderiam sobreviver apenas com lixo de uma fazenda sem problema algum.

Aventureiros

Brownies tem um espírito aventureiro assim como os halflings. Devido a isso, muitas vezes eles acompanham outros grupos em suas aventuras. Apesar disso, continuam incapazes de ferir qualquer criatura.

Brownies aventureiros geralmente são arcanos, sejam magos ou feiticeiros. Seus Caminhos preferidos são Ar e Luz, mas eles podem ter Focus em qualquer outro que desejarem. Suas Magias serão sempre de proteção, jamais podem utilizar Magias que causam dano em seus alvos. Brownies também podem ser ladinos e especialistas. Guerreiros não existem por uma razão lógica.

Dragonete

Custo: 2 pontos.
Idade Inicial: 14+1d6.
Atributos: Normais.
Vantagens: Pode voar com velocidade de 10m/s. Poderes Mágicos 1 gratuitamente. Comunicação telepática.
Desvantagens: Não podem usar Magias de ataque. Vulneráveis a Magias.

Medindo não mais de meio metro de altura, os dragonetes também são conhecidos como dragões-fadas, uma vez que combinam características entre o povo-fada e os dragões.

Dragonetes são muito parecidos com pequenos dragões, com face reptílica, quatro patas e uma cauda. Suas asas, no entanto, são muito diferentes: ao invés das asas de couro dos dragões, dragonetes apresentam asas semelhantes a de insetos, como de borboleta e libélula. Costumam apresentar também alguns traços delicados no rosto.

Alguns dragonetes apresentam pequenas garras, mas estas não podem ser usadas para atacar, visto que são muito pequenas e frágeis. Raramente apresentam chifres, e estes serão sempre coloridos e feitos de cartilagem, o que os torna inúteis para combate. Diferente dos dragões verdadeiros, dragonetes não se subdividem em diferentes espécies de acordo com suas cores. Ao invés disso, sempre são coloridos, com uma pelagem variando em diversas cores.

Dragonetes tem um idioma próprio mas também costumam aprender os idiomas dos demais membros do povo-fada e, mais raramente, dos humanos e semi-humanos.

Afinidade com Magia

Assim como a maioria dos membros do povo-fada, os dragonetes tem grande afinidade com os poderes arcanos. Todos eles são capazes de utilizar Magias.

Dragonetes tem um temperamento alegre e gostam de se divertir. Não apreciam o combate, mas sabem lutar quando há necessidade. Dragonetes não podem usar armas, mas podem atacar com sua mordida. Para isso devem utilizar a Perícia Nova Mordida DEX/0. A mordida causa dano de 1d2 pontos, sem os bônus de Força. Dragonetes, no entanto, dificilmente entram em combate, preferindo fugir ou confiar em suas Magias para se proteger. Eles nunca aprendem Magias de ataque, apenas aquelas usadas para defender-se. Os Caminhos preferidos de Dragonetes são Fogo, Água, Luz e Ar. Dificilmente eles terão Focus em outros Caminhos.

O grande problema quanto a isso é que assim como tem grande afinidade com a magia, dragonetes são muito mais vulneráveis a estes efeitos. Seus Testes para resistir aos efeitos de uma Magia sempre serão considerados um nível mais difícil (um Teste Normal será considerado um Teste Difícil).

Assim como os dragões verdadeiros, dragonetes possuem uma arma de sopro. Esta arma de sopro varia de um indivíduo para outro: alguns disparam grandes labaredas de chamas, outros disparam baforadas de ar. Em jogo, seu sopro pode ser do tipo Fogo, Água, Ar e Luz. O dano do sopro será igual a 1d6 para cada 10 anos de idade (por isso, Personagens Jogadores recém criados podem causar, no máximo 2d6 pontos de dano). Para realizar este ataque, deve-se fazer um Teste da Perícia Nova Sopro (AGI/0).

Dragonetes são capazes de se comunicar, telepaticamente, com qualquer membro de sua espécie que esteja a menos de 3m de distância.

Sociedade e Comportamento

Dragonetes são bricalhões, e até divertidos. Utilizam seus ataques naturais apenas quando não há outra opção. Na maioria das vezes eles utilizam seus poderes mágicos para afastar seus inimigos ou proteger suas tocas.

Dragonetes normalmente vivem em pequenos grupos, especialmente nos campos florestais de Pondsmânia. Vivem em tocas construídas no interior de grandes árvores. Dão preferência àquelas localizadas próximas a lagos e rios, apesar destes não serem muito comuns no reino. Normalmente vivem ao lado de outros membros do povo-fada, como os sprites.

Dragonetes alimentam-se quase que unicamente de frutas, vegetais e até raízes, além de outros recursos naturais. Não comem nenhum tipo de carne.

Aventureiros

Dragonetes raramente tornam-se aventureiros. Diferente dos brownies, eles não tem um espírito livre, apesar de também se divertirem com pequenas trevssuras.

Nas raras vezes em que seguem esta carreira, dragonetes normalmente tornam-se magos. Alguns também escolhem seguir o caminho dos deuses, sendo devotados geralmente a Wynna, Allihanna ou Lena. Especialistas são bastante raros, e os guerreiros simplesmente não existem, uma vez que dragonetes não apreciam o combate.

Dragonetes são incapazes de usar qualquer arma ou equipamento destinados a humanos, devido a seu grande tamanho e sua anatomia totalmente diferente.

Sátiro

Custo: 2 pontos.
Idade Inicial: 14+1d6.
Atributos: Normais.
Vantagens: Recebem +10% nas Perícias Artes e Esportes, e +10/+10 em Testes de Arco e Flecha. Podem usar O Canto da Sereia e Fascinação. Chifres.
Desvantagens: Jamais pode atacar ou ferir uma fêmea. Não podem ser clérigos.

Os sátiros não são exatamente fadas, apesar de também apresentarem algumas características mágicas. Costumam viver em profundas e densas florestas, e aquelas que cercam Pondsmânia são perfeitas. Sátiros tem cabeça, tronco e braços humanos, com uma pele que varia da mesma forma que os humanos, apesar de a coloração mais escura conhecida ser de apenas um bronzeado. Há rumores sobre indivíduos como uma pele avermelhada, mas jamais eles foram confirmados. Da cintura para baixo são completamente diferentes, visto que têm pernas e cascos de bode (mas andam eretos, como humanos). Na cabeça eles também apresentam pequenos chifres de bode, e seu rosto normalmente é dotado de bigode ou cavanhaque. Seus cascos são negros, e a pelagem, tanto do cabelo como das pernas, costuma ser castanho ou uma coloração mais escura.

Povo Silvestre

Sátiros são criaturas silvestres. Muitos acreditam que ele tenha sido criado por Allihanna, mais um fator que o diferencia do povo-fada (concebido por Wynna). É comum encontrá-los vivendo entre centauros e outros povos silvestres. Uma comu-

nidade élfica também seria de agrado a eles.

Sátiros são onívoros, alimentando-se tanto de carne como de frutas e vegetais. No entanto eles jamais interferem com a diversidade do lugar onde vivem, evitando a caça em excesso e evitando danificar a natureza ao seu redor.

Sátiros tem um idioma próprio, mas muitos também costumam aprender o Valkar, além dos idiomas de centauros, elfos e membros do povo-fada como os sprites.

Sátiros são capazes de utilizar seus chifres para atacar, causando 1d10-2 pontos de dano (sem os bônus de Força). Mas para isso, claro, devem utilizar a Perícia Nova Chifres (DEX/0).

Boa Vida

O maior ponto fraco de qualquer sátiro são as fêmeas humanóides. Eles adoram perseguir ninfas e dríades nas florestas que vivem. Outras fêmeas também são muito admiradas.

Devido a isso, um sátiro é totalmente incapaz de ferir ou atacar qualquer fêmea humanóide. Além do mais eles não conseguem resistir ao pedido de uma mulher: eles sempre ajudarão fêmeas em necessidade. Por outro lado, sátiros que tenham uma flauta ou outro instrumento musical (que deve ser comprado ou fabricado, à escolha do Mestre) são capazes de utilizar as Magias O Canto da Sereia e Fascinação como habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia. Estes efeitos, no entanto, funcionam apenas com fêmeas humanóides, jamais com machos.

Sátiros são amantes da boa vida. Adoram principalmente comida, bebida e esportes – sendo o arqueirismo seu maior talento. Muitas vezes eles caçam por pura diversão, mas ainda assim sem excesso. Devido ao seu gosto por artes, sátiros são especialmente habilidosos nestas Perícias. É comum que eles inventem competições como forma de diversão, seja entre seu povo ou entre indivíduos que atravessam seus lares. Quando estes vencem, costumam prestar ajuda, oferecendo informações sobre o lugar. Claro, fêmeas atraentes (geralmente com CAR 15 ou mais) jamais escaparão de uma cantada.

Não existem fêmeas entre os sátiros – e talvez seja por isso que eles gostem de perseguir as fêmeas de outras espécies. O modo de reprodução deste povo não é muito bem conhecida. A maioria dos pesquisadores acredita que eles sejam como os minotauros, reproduzindo-se com fêmeas de outras espécies, especialmente dríades. Neste caso, a cria sempre será um sátiro macho, jamais nascendo uma fêmea.

Aventureiros

A busca por fêmeas pode levar um sátiro a tornar-se aventureiro. Outros fatores mais comuns, como a procura por novos prazeres, também é comum entre eles. O fato é que sátiros aventureiros não são incomuns.

Na maioria dos vezes os sátiros tornam-se arqueiros. Por isso se relacionam muito bem com os elfos. Sátiros guerreiros são mais incomuns que os arcanos, mas essa possibilidade existe. Os especialistas também são incomuns. Apesar de existirem sátiros devotos a essa ou aquela religião, eles jamais tornam-se clérigos, sendo proibidos de ter qualquer Ponto de Fé. Eles não tem disciplina suficiente para seguir esta carreira.

Korred

Os korred, extremamente incomuns em qualquer ponto de Arton, são parentes distantes dos sátiros. Muitos estudiosos acreditam que eles não sejam nativos deste mundo, mas tenham sido trazidos até aqui pelos portais no Deserto da Perdição ou através de Vectora.

Em aparência eles são basicamente iguais aos sátiros, apesar de não terem chifres e suas barbas e cabelos serem muito mais volumosos. Eles tem vozes altas e um idioma próprio, mas costumam falar também os idiomas dos sátiros, elfos, dríades, centauros. Extremamente fortes, eles têm +3 em FR (no resto são iguais aos sátiros).

Diferente dos sátiros, korreds tem um temepramento as vezes agrecivo. Gostam de dançar, sendo esta sua maior semelhança com os sátiros. Korreds também podem usar seus fios de cabelo como uma espécie de rede, para aprisionar seus inimigos.

Korreds normalmente são arcanos. Não podem ser clérigos, mas podem ser guerreiros e especialistas. O custo para ser um korred é de 4 pontos de Aprimoramento.

Sprite

Custo: 2 pontos.

Idade Inicial: 14+1d6.

Atributos: +6 AGI, +2 DEX, +2 CAR, -6 FR, -2 CON.

Vantagens: Voam a 5m/s. Poderes Mágicos 1.

Desvantagens: FR e CON máximo 12. Vulneráveis a Magias. Não podem usar equipamentos destinados a humanos.

Estes são os mais numerosos e maiores representantes do povo-fada. Sprites são a quinta raça mais comum em Arton. Eles tem uma aparência muito variável, mas a maioria apresenta-se como pequenos humanóides (com não mais do que 30cm de altura) de orelhas pontudas semelhantes à dos elfos, um ou dois pares de pequenas asas transparentes como de libélula, e olhos completamente negros, como os de uma lagartixa. Alguns sprites também apresentam antenas.

De acordo com os relatos de alguns aventureiros vindos de outros mundos, os sprites são um povo tímido. Em Arton, no entanto, eles são o oposto. Quando os humanos começaram sua expansão de territórios a partir da ainda pequena vila de Valkaria, encontraram na floresta de Grenaria este povo-fada. E desde então eles tem explorado e vivido ao nosso lado.

Sprites podem ser encontrados em praticamente qualquer ponto do Reinado. Eles apreciam principalmente a diversão e a aventura, e portanto os sprites aventureiros são bastante comuns.

Sprites tem um idioma próprio mas é comum que aprendam também os idiomas das principais raças de Arton (humanos, elfos, anões e outros). Idiomas de povos silvestres, como centauros e sátiros, também são muito visados.

Povo de Paz

Assim como a maioria do povo-fada os sprites são pacíficos. Eles raramente lutam, a menos que estejam ameaçados.

Diferente do que acontece com as demais, raças, sprites são completamente vulneráveis aos ataques da Tormenta: um sprite que entre em uma área de Tormenta morre imediatamente, sem qualquer chance de sobrevivência. Isso ocorre provavelmente por sua natureza mágica, e lembrando que a Tormenta é conhecida por sua natureza "anti-mágica".

Para os sprites a morte é ainda mais perigosa que para os humanos e semi-humanos. Quando um sprite morre (seus PVs se reduzem a -5 pontos ou menos), seu corpo se desfaz em uma poeira brilhante em poucos instantes. Desta forma, não existe um corpo para ser ressuscitado. Somente uma Magia mais poderosa, como Desejo, é capaz de ressuscitar um sprite morto.

No entanto, sprites jamais envelhecem e jamais morrem por causas naturais. Eles são completamente imortais.

Religião

Os sprites acreditam em Wynna como sua mãe criadora, e esta é sua divindade mais importante. No entanto, devido à sua proximidade com a natureza, Allihanna também é uma divindade bastante comum entre eles.

Lena, Deusa da Paz, também é uma divindade muito cultuada em Pondsmânia, como conseqüência da vida pacífica deste povo. Thyatis, Nimb e Hynnin são os mais incomuns, mas também existem devotos destes em seu reino. Sprites podem tornarem-se clérigos de qualquer uma destas divindades.

Por sua natureza altamente mágica, sprites são vulneráveis a Magias e armas mágicas. Assim como ocorre com os dragonetes, seus Testes para resistir aos efeitos de uma Magia sempre serão considerados um nível mais difícil (um Teste Normal será considerado um Teste Difícil).

Sociedade e Costumes

Tribos de sprites normalmente são liderados por um porta-voz, eleito entre a comunidade como o melhor guerreiro (seja macho ou fêmea). Este líder é responsável por decisões mais importantes que envolvam a tribo e para se relacionar com vizitantes e estranhos.

Entre os humanos e semi-humanos, aqueles que vivem em hambiente selvagem são os mais apreciados pelos sprites. Druidas podem ganhar sua confiança com certa facilidade. Rangers terão um pouco mais de dificuldade, mas também costumam ter boas relações com eles.

Sprites costumam realizar reuniões festivas sob a luz da lua. Ali todos se encontram para cantar e dançar. Membros de outros povos podem participar com sua permissão, mas isso é muito incomum.

Aventureiros

Sprites aventureiros são bastante comuns, devido provavelmente a um tipo de curiosidade sobre o mundo e um gosto natural pelas aventuras. Eles acompanham grupos de aventureiros com grande regularidade, apesar de algumas vezes também seguirem em aventuras por conta própria.

Todos possuem poderes arcanos, por menores que sejam, mas nem todos tornam-se magos e feiticeiros. Guerreiros também são comuns, apesar de muitas vezes serem prejudicados por seu pequeno tamanho.

Os ladinos e demais especialistas são mais comuns que os guerreiros. Devotos de Hyninn são bastante comuns. Os clérigos são tão comuns quanto os arcanos, mas sempre devotados a determinadas religiões, dando preferência à Wynna.

Sprites Marinhos

A existência dos sprites marinhos ainda não foi confirmada. Muitas marinheiros e clérigos do Oceano dizem que este povo realmente exite, como resultado de uma antiga paixão entre a Deusa da Magia e o Deus dos Mares. Se isso é verdade ou não, ninguém sabe. Os clérigos de Wynna jamais confirmaram a história.

Sprites marinhos tem olhos arregalados e cabelos de uma coloração semelhante às algas. Seu pescoço apresenta guelras, e podem respirar dentro e fora d'água. Sua pele, como de costuma às criaturas marinhas, é azul-claro, lisa e escorregadia. Diferente dos sprites comuns eles não tem asas, e em terra não são capazes de voar. Sprites marinhos vivem e protegem os bancos de corais, e gostam de brincar nas ondas. Muitas também gostam de viver em destroços de náufragos. Também possuem as mesmas habilidades e características de um sprite comum. Vivem em comunidades com cerca de cinco famílias, lideradas pelo macho mais velho. Apesar disso, sua parceira é quem normalmente têm maior influência e poder. Alimentam-se de peixes e algas marinhas, mantendo sempre o equilíbrio natural dos mares. Costumam se dar bem com elfos-do-mar e sereias, mas nunca vivem juntos.

Pixies

Os pixies também são membros do povo-fada, mas não se sabe se são realmente nativos deste mundo, uma vez que são ainda pouco numerosos.

Pixies parecem-se com pequenos elfos, com orelhas ainda maiores e pequenas asas prateadas. São levemente mais altos que os sprites (geralmente ultrapassando os 30cm). Têm um idioma próprio, mas muitas também fala o dos sprites.

Pixies são brincalhões, apreciando dar pequenos sustos naqueles que cruzam seu caminho (sempre inofensivos), e gostam de viver em meio às florestas, muitas vezes na companhia de sprites, centauros e elfos. Também apresentam habilidades mágicas igual aos sprites. Na verdade a não ser pela aparência e alguns costumes, são iguais a eles.

Os costumes dos pixies é uma mistura do povo-fada e dos humanos. Laços familiares são muito fortes, e a fidelidade a esta é total. Pixies vivem em média 300 anos.

Sereia

Custo: 2 pontos (1 para machos).

Idade Inicial: 15+1d6.

Atributos: Normais.

Vantagens: Sonar (igual à dos elfos do mar). Possuem +10% de bônus em Perícias do grupo Artes.

Pode usar O Canto da Sereia quantas vezes quiser, sem custo em Pontos de Magia.

Desvantagens: Apenas fêmeas podem ser magas ou clérigas.

Além dos famosos elfos-do-mar e dos já mencionados mantas e ogres marinhos, as sereias são mais uma de tantas raças criadas para habitar o Grande Oceano. Em aparência elas assemelham-se a uma mistura de homens e peixes: têm da cabeça até a cintura como os humanos (homens e mulheres), mas no lugar das pernas apresentam uma grande nadadeira, como a cauda de um peixe. De acordo com os relatos de alguns viajantes planares, vindos de outros mundos, em outros lugares os machos da espécie são conhecidos como tritões. Em Arton a raça inteira é conhecida, coletivamente, como sereias, sem haver um termo masculino para tal. A maioria dos sereias apresentam cor de pele clara, como a dos humanos. Alguns, no entanto, têm uma coloração prateada, branca ou até bronzeada. A cor do cabelo também é muito variada, podendo ir de cores comuns aos humanos (loiro, castanho e outros), até uma coloração verde-azulada. Estas cores distintas são mais predominantes nos machos do que nas fêmeas da espécie.

Apesar de sua metade inferior apresentar-se na forma de nadadeiras, todos os sereias (machos ou fêmeas) têm a parte inferior do corpo magicamente transformada em pernas humanas, caso saiam totalmente da água, em direção ao Mundo Seco (como eles chamam nosso mundo a cima das ondas). Devido a isso, os sereias são capazes de se passar por homens e mulheres humanas quando estão em terra. No entanto, as pernas desaparecem tão logo ele ou ela seja imerso em água, doce ou salgada. Cada 3 horas que

permanecem fora d'água, as sereias perdem um ponto de CON, e morrem caso este chegue a zero. Cada minuto imerso em água doce ou salgada restaura um ponto de Atributo. Sereias são onívoras, alimentando-se normalmente de frutos do mar como peixes, lagosta, carangueijo e mariscos. Também costumam alimentar-se de algas marinhas, quando a carne não está disponível.

Sereias vivem em média 150 anos de idade, apesar de alguns já terem alcançado a margem de até quinhentos anos.

Poderes Mentais

A característica mais marcante e que mais provoca medo nas sereias é sua incrível capacidade se sugestão mental. Por alguma razão a voz de uma sereia (seja macho ou fêmea) tem um estrnho poder mágico capaz de influenciar as pessoas. Em algumas cidades costeiras, como em Petrynia, histórias sobre homens e mulheres enfeitiçados por sereias e tragados ao fundo do mar ainda são contadas. Estes fatos, no entanto, não são tão freqüentes quanto dizem, uma vez que sereias não nutrem qualquer aversão ao povo do Mundo Seco.

Este poder mental da raça tem as mesmas capacidades que a Magia O Canto da Sereia. Na verdade a própria magia foi desenvolvida baseando-se nas capacidades mentais das sereias, e seu nome reflete isso. Sereias podem utilizar O Canto da Sereia livremente como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia. Quando utilizam esta Magia contra alvos de sexo oposto, a vítima tem uma penalidade de -30% em seu Teste de Resistência.

Além deste poder mental fascinante, as sereias têm uma grande afinidade com talentos artísticos. Talvez seja mesmo estes talentos que possibilitam a elas utilizar tal encanto mental. Refletindo este talento artístico, sereias recebem um bônus de +10% em todas as Perícias do grupo Artes.

Organização e Costumes

Sereias organizam-se em comunidades que variam muito em expansão. Algumas são simples e pequenas vilas, enquanto outras organizam-se em imensos reinos submersos. Ainda assim são muito unidas, e conservam sua cultura. Todos os povos falam o mesmo idioma, têm mesmas tradições e hábitos e veneram o Grande Oceano, que para elas apresenta uma forma feminina.

De um modo totalmente oposto aos elfos-do-mar, as sereias organizam-se em comunidades matriarcais, onde os poderes de maior importância são desempenhados pelas fêmeas da espécie. Em sua comunidade, somente as fêmeas podem desempenhar papéis políticos e religiosos. Os machos são proibidos, inclusive, de praticar Magia, seja ela arcana ou divina. A única função dos machos é a de proteção da comunidade, como soldados e guerreiros. Por isso, muitos machos da espécie desenvolvem uma forte resistência contra efeitos místicos. Uma vez que não podem desempenhar papéis deste tipo, muitos sereias machos tornam-se cavaleiros de criaturas marinhas, normalmente golfinhos e cavalos-marinhos.

Sereias normalmente não usam vestimentas, apenas por vaidade. Algumas utilizam conchas para cobrir os seios, e vestem-se com roupas feitas com seda de aranhas-do-mar. Durante os rituais, as sacerdotizas costumam utilizar vestimentas mais ornamentadas, como mantos e coletes feitos com escamas e couro de peixes, e fibras de algas marinhas.

As sereias estão entre as poucas raças submarinas que conhecem o fogo. Em grandes comunidades existem inclusive aquelas que são capazes de criar e controlar as chamas mesmo debaixo d'água. De qualquer forma, a água ao redor das chamas aquece muito rapidamente, impedindo que ele seja utilizado. Apenas proteção por Magia seria capazes de permitir o controle e uso seguro do fogo. Objetos metálicos preduzidos por sereias são raros, mas não inexistentes. Aos olhos do povo do Mundo Seco, eles são extremamente belos, devido ao grande talento que a raça possui em trabalhar com a arte.

Sereias e Elfos-do-Mar

Como já era de se esperar, sereias e elfos-do-mar vivem em grande conflito, devido às suas diferenças de consepções sobre o domínio dos homens e mulheres. Nunca suas comunidades conseguem viver em paz, sendo que guerras ocasionais, batalhas ou apenas conflitos costumam ocorrer de tempos em tempos.

Também é extremamente comum encontrarmos sereias machos escondendo-se em comunidades de elfos-do-mar, e vice-versa. Estes acontecimentos costumam levar as raças a entrar em novos conflitos. Algumas vezes, no entanto, o povo deixa por decisão do próprio indivíduo que caminho seguirá, mas ele passará a ser considerado traidor e jamais voltará a ser aceito em sua comunidade. Até onde se sabe a procriação entre sereias e elfos-do-mar resulta em híbridos inférteis, incapazes de se reproduzir. O nascimento, no entanto, raramente ocorre, pois os embriões dificilmente unem-se para gerar a vida. O resultado costuma ser uma mistura entre as duas raças, uma criatura que têm características humanas e élficas, como meio-elfos, mas voltado ao hambiente marinho.

Relação com o Mundo Seco

A maioria das sereias são neutras com relação aos povos do Mundo Seco. Ocasionalmente elas visitam nosso continente em seus disfarces mágicos. Podem ser vistas, na maioria das vezes, em cidades costeiras ou próximas de rios e lagos, devido à sua dependência. Sereias têm como grandes inimigos os piratas, que costumam caçá-las para serem vendidas como escravas ou como atrações circenses. Outros acreditam que o povo das sereias são detentores do conhecimento de grandes tesouros submersos, e por isso costumam capturá-las.

Sereias fêmeas tem como grande costume tomar banho de sol em grandes corais a cima das ondas. Apesar do que contas as histórias, a maioria não faz isso para atrir homens para as profundezas do mar, mas simplesmente por vaidade e prazer.

Religião

Apesar de todas as sereias poderem tornar-se devotas (mesmo os machos), somente as fêmeas podem vir a tornarem-se clérigas, druidas ou xamãs. Os machos jamais podem desempenhar estas funções. Além do Grande Oceano, sua divindade principal, as sereias costumam devotar-se também a Allihanna, Divina Serpente (ou Tauron), Hyninn, Lena, Thyatis e Wynna. Os servas de Tenebra e Nimb são as mais incomuns, mas também existem. Outras divindades aquáticas menores (como Nerelim, deusa da água doce) também são possíveis.

Sereias Aventureiras

Utilizar sereias em campanhas no continente não é uma tarefa fácil, uma vez que eles dependem da água para sobreviver. Elas adaptam-se muito mais à campanhas que ocorram debaixo d'água.

Sereias aventureiras podem adotar qualquer kit permitido aos humanos, com algumas exceções. Os machos normalmente tornam-se guerreiros, soldados, cavaleiros e domadores de ondas. Não podem ser clérigos nem magos de qualquer tipo, pois estas tarefas são específicas às fêmeas. As fêmeas além de magas e clérigas costumam ser bardas e podem desempenhar os mesmos papéis destinados aos homens.